Rozwiązania: Homeworld · Outcast · Legacy of Kain: Soul Reaver · Driver

CD-ACTION
Nr 12/99 (23)
Grudzień
1999
ISSN: 1428-964X
INDEX: 343102

www.silvershark.com.pl

Action PLUS

PC PSX N64 * TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

Solucje:

Aliens vs. Predator -misje bonusowe
Homeworld
Outcast
Star Trek: Starfleet Command
Legacy of Kain: Soul Reaver
Driver
Prince of Persia 3D

Instrukcja:

Earth 2140

Poradniki:

NHL 2000
Might & Magic VII
Pizza Syndicate
Wytrychy
Budka suflera
Tipsy

Wesołych Świąt

Wesołych Świąt!!!

Nie ma co ukrywać, że okres Świąt jest jednym z przyjemniejszych w ciągu roku. W końcu prezenty dostawać lubi chyba każdy, a połączenie Mikołaja i Gwiazdki jest najlepszym powodem zarówno by upominki dawać jak i i otrzymywać. Wiedzą zresztą o tym i producenci gier, bo tradycyjnie już nowych tytułów właśnie teraz ukazuje się najwięcej.

Ale święta są okresem szczególnym z jeszcze jednego powodu - w końcu związana z nimi przerwa w nauce to pierwsze dłuższe wolne od końca wakacji! A że na dworze zbyt przyjemnie nie jest, więc siłą rzeczy przy komputerze spędza się coraz więcej czasu... O to, by nie był to czas nerwów i frustracji, postaraliśmy się jak co miesiąc przygotowując zestaw podpowiedzi - szczegóły jak zwykle w spisie poniżej.

Należy się wam jednak malutki do niego komentarz, gdyż występuje tam jedna nowa pozycja, a mianowicie SGS, czyli Save Game Show. Jest to nowa propozycja Draco, który po zakończeniu cyklu porad ogólnych prezentowanych wcześniej w ramach Poradnika Hackera, przeszedł obecnie do porad szczegółowych. SGS będzie działem cyklicznym, ale niestety nie zawsze będzie się on ukazywał co miesiąc - chyba że wspomożecie Draco własnymi osiągnięciami!

Na koniec mam jeszcze jedną, dobrą wiadomość. Jest już dostępny Tipsomaniak 2000, z nowymi patchami, tipsami, solucjami - słowem wszystkim tym, co ukazało się od czasów pierwszej jego edycji! Oczywiście stare teksty, save'y, trainery także się tam znajdują, a wyleciała jedynie część patchy, zastąpionych swymi nowymi wersjami. Jeśli wahacie się nad prezentem dla Gracza... cóż, wybór chyba zbyt trudny nie będzie.

Naczelny

PS. Nie obawiajcie się o dostępność Plusa Styczniowego - w końcu wychodzimy pod koniec grudnia!
PPS. do domu :))

Zawartość numeru

Instrukcje:

Earth 2140 SE PL 03-06

Solucje:

Homeworld 07-13
Outcast 14-23
A vs. P - misje specjalne 24-26
Legacy of Kain: Soul Reaver 27-33
Prince of Persia 3D 34-36
Driver 37-44
Dungeon Keeper 2 cz. 2 45-48
Star Trek: Starfleet Command 49-52

Poradniki:

Might & Magic VII 53
Pizza Sindicate 54-56
NHL 2000 57

HACKER:

Save Game Show 58
Wytrychy 59
Budka Suflera 60
Tipsy 62-63

W NASTĘPNYM NUMERZE:

W przyszłym numerze czekać na was będą między innymi druga i zarazem ostatnia część solucji do **Prince of Persia 3D**, ciąg dalszy poradnika do **Might & Magic VII**, solucje do **Revenante**, **Freespace 2**, poradnik do **Jagged Alliance** oraz **Seven Kingdoms II** i **Age of Empires 2**.

PLUS®

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 23
Grudzień '99

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Artur Okoń

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.

51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61

tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0603 075 889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Druk:
Poligrafia S. A. Kielce

Okładka: OUTCAST©INFOGRAMES

producent: TopWare
platforma: PC

EARTH 2140

SE PL

Jest rok 2140. W wyniku licznych wojen i katastrof ekologicznych na ziemi pozostały jeszcze tylko dwa państwa: United Civilized States (»UCS«), obejmujące obszar Ameryki, Europę Zachodnią i Afrykę Północną, oraz Eurazjatycka Dynastia (»ED«), zajmująca obszary Europy Wschodniej i Azji.

Z powodu szkód wywołanych wieloletnimi wojnami rządy państw UCS i ED podjęły decyzję ewakuacji ludności do wybudowanych pod ziemią miast.
Australia i pozostała część Afryki padły ofiarą wojen ostatnich lat. Na ich terenach użyto najnowszych biologicznych i chemicznych środków bojowych o bardzo wysokim stopniu toksyczności. Obecnie stopień skażenia jest tak wysoki, że ewakuowano ludność z tych zagrażających ludzkiemu życiu rejonów, a użycie robotów i maszyn wciąż nie jest tam możliwe. Z tego względu oba rządy nakazały usunąć skażone obszary z map, a większość społeczeństwa dawno zapomniała o ich istnieniu. W państwie UCS panuje stochastokracja, tj. krajem rządzi przypadek. Mieszkańcy wiodą gnuśne i dekadenckie życie. Ich jedynym zajęciem jest oddawanie się przyjemnościom, podczas gdy konieczne prace wykonują za nich roboty "BlackTech". W związku z polityczną stagnacją społeczeństwa członkowie rządu wybierani są przez komputer metodą losową. W państwie euroazjatyckim dyktatorską władzę sprawuje dynastia Khan. Obecnie rządzi Tiao Zhan Zhe Khan, który wywołał wojnę. Z powodu problemów ekologicznych spowodowanych wojną oraz w związku z postępującym skażeniem kraju Khan 34. Yong Shi Khan (Odważny Bojownik) nakazał opracować technologię, umożliwiającą zastępowanie organicznych części ludzkiego ciała komponentami mechanicznymi w celu kontrolowania przyrostu ludności. Teraz za rządów Khana 37. społeczeństwo stało się bezwolnymi robotami w rękach dyktatora. Ludność została bowiem przetransformowana na wegetujące wysokowydajne androidy. Ciało androidów składa się przede wszystkim z mechanicznych komponentów, idealnie dopasowanych do rodzaju wykonywanych przez androidy zadań specjalnych oraz ze skarłowaciałych resztek organizmu ludzkiego, służących jedynie wspomaganiu mózgu. Przyrost ludności jest ściśle kontrolowany. Nowe androidy wytwarzane są w wyniku cerebralnego transferu, tj. klonowania nowego mózgu i skarłowaciałych resztek organizmu z komórek mózgowych androida . Teraz niezbędne do życia zasoby są na wykończeniu. Wydobycie ostatnich istniejących jeszcze na Ziemi złóż musi odbywać się na powierzchni ziemi. Pojedyncze starcia na powierzchni ziemi między oddziałami UCS i ED przeradzają się w zaciekłą walkę, której finałem jest wojna światowa. W tej wojnie może zwyciężyć tylko jeden. Kto przejmie ostatnie zasoby i przeżyje zdobędzie władzę nad całą Ziemią.

Instalacja

EARTH 2140 znajduje się na krążku CD-ROM. W celu zainstalowania gry umieść krążek w napędzie CD-ROM, a następnie postępuj zgodnie z wymaganiami Twojego systemu operacyjnego.

Windows 95
EARTH 2140 korzysta z właściwości Autoplay Windows 95, co oznacza, że po umieszczeniu krążka CD-ROM system instalacyjny DOS będzie uruchomiony automatycznie.
Po wykonaniu kolejnych czynności opisanych w rozdziale "Instalacja" zostanie zainstalowana grupa programów EARTH 2140 i wprowadzona ikona gry.
Oprócz tego zostaną zarejestrowane parametry gry. Gdy będziesz następnym razem wkładał krążek CD-ROM, nie nastąpi już automatyczne uruchomienie programu instalacyjnego, a ty zdecydujesz. czy uruchomisz grę czy SETUP.

DOS
Zaczynając od polecenia dla DOS "C:\>" wpisz następujące polecenia:
D:\ <RETURN> Wpisz literę oznaczającą napęd Twojego krążka CD-ROM.
INSTALL.EXE <RETURN>

W dalszych czynnościach postępuj zgodnie z poniższymi wskazówkami.

Program instalacyjny

Program instalacyjny, dysponując graficznym interfacem zapozna Cię krok po kroku z całym procesem instalacyjnym gry. Jak tylko pojawi się na ekranie sekwencja wprowadzająca programu instalacyjnego, możesz natychmiast przełączyć się na pierwszą stronę programu instalacyjnego pt. "Karta dźwiękowa", naciskając klawisz myszy
W oknie wyboru Kart dźwiękowych wybierz z listy swoją kartę lub taką, z którą Twoja karta będzie kompatybilna.

W trzy pola edycyjne wpisz parametry swojej karty dźwiękowej. Możesz również wybrać opcję automatycznego rozpoznania karty dźwiękowej i jej parametrów.
W celu sprawdzenia wpisanych bądź automatycznie rozpoznanych parametrów karty dźwiękowej należy kliknąć na "Test". Aby wyjść z program instalacyjnego, naciśnij przycisk "Anuluj".

W trakcie testowania karty dźwiękowej odtworzony zostanie przykładowy, krótki fragment muzyczny. Jeżeli odtwarzanie muzyki przebiega prawidłowo, naciśnij "Tak" w celu przejścia do następnej części programu instalacyjnego. W przypadku niewłaściwego odbioru naciśnij "Nie". aby powrócić do okna wyboru z listą kart dźwiękowych. Po dokonaniu wyboru karty dźwiękowej musisz podjąć decyzję odnośnie sposobu odtwarzania muzyki.
EARTH 2140 może w trakcie gry odtwarzać muzykę zarówno z krążka CD w trybie CD-AUDIO lub w oparciu o kartę dźwiękową (odtwarzanie WAV). Podczas testowania CD-AUDIO kliknij na "Tak", jeśli dobrze słyszysz muzykę i chcesz, żeby była ona odtwarzana w trybie CD-AUDIO. W celu odtwarzania muzyki z twardego dysku w trybie WAV należy nacisnąć "Nie". Naciskając "Anuluj" wyjdziesz z programu instalacyjnego.

Zalecamy odtwarzanie muzyki w trybie CD-AUDID ze względu na właściwości osprzętu komputerowego, obciążającego procesor tylko w niewielkim stopniu. Odtwarzanie muzyki w trybie WAV powinno odbywać się tylko w razie konieczności, kiedy CD-AUDIO nie jest możliwe (patrz też Troubleshooting). Następny etap "Programu instalacyjnego" dotyczy testu obrazu. Polega on na sprawdzeniu szybkości przekazu obrazu i zapisaniu parametrów obrazu w pliku konfiguracyjnym GAME.INI. Masz możliwość przełączania między obrazem kolorowym i mono, co oznacza, że wszystkie obrazy w grze jak również intro będą kolorowe lub czarno-białe. Czarno-biała tonacja ma zdecydowaną przewagę nad kolorową ze względu na szybkość przekazu obrazu. Jeśli nie dysponujesz szybkim komputerem, wybierz obraz czarno-biały.

Ostatni rozdział "Programu instalacyjnego" zajmuje się właściwą instalacją, a więc kopiowaniem na twardy dysk danych dotyczących gry. W polu edycyjnym możesz wpisać nowy katalog docelowy lub według własnego uznania zmienić domyślny katalog docelowy.

Dodatkowo masz do wyboru, w zależności od tego, czy Twój komputer może odtwarzać muzykę w trybie CD-Audio, dwie lub cztery opcje, przy pomocy których możesz wybrać pomiędzy minimalną i maksymalną instalacją gry. Wskaźnik przestrzeni zajmowanej na twardym dysku przez daną konfigurację jest zależny od sposobu odtwarzania muzyki. Jeżeli muzyka nie jest odtwarzana jako CD-AUDIO lecz w trybie WAV, należy skopiować muzykę na twardy dysk. W celu osiągnięcia optymalnej szybkości gry polecamy maksymalną instalację oraz odtwarzanie muzyki jako CD-AUDIO.
Proces instalacji uruchamia się po naciśnięciu "Ok". Możesz go również w każdej chwili przerwać, naciskając "Anuluj", przy czym właściwe przerwanie procesu następuje dopiero po ostatecznym wyjściu z programu instalacyjnego.

Rozpoczęcie gry

DOS
Umieść krążek EARTH 2140 w napędzie CD-RDM. Zaczynając od wiersza poleceń dla **DOS "C:\>"** wpisz następujące polecenia:

CD GAME\EARTH
GAME.EXE

Na końcu wybierz rozdzielczość, w której zostanie uruchomiona gra.

Można wybrać opcję wywołania gry poprzez oba pliki

*.BAT. Po uruchomieniu EARTH640.BAT gra zostanie uruchomiona w trybie SVGA. w rozdzielczości 640x480 przy 65.000 kolorów. Dla szybszych komputerów zalecane jest uruchomienie gry przez EARTH800.BAT, dzięki czemu Earth 2140 wystartuje w rozdzielczości 800x600 przy 65.000 kolorów.

W celu dokonania zmian w parametrach (np. karty dźwiękowej lub przekazu obrazu) użyj programu SETUP.EXE, który znajduje się w katalogu gry na Twoim twardym dysku. Program konfiguracyjny SETUP.EXE jest bardzo podobny w obsłudze do programu instalacyjnego.

Windows 95
Umieść krążek EARTH 2140 w napędzie CD-ROM. Kliknij w przycisk "Start" na pasku zadań, wybierz polecenie "Programy", a następnie grupę programów "EARTH 2140", gdzie znajduje się ikona gry.

EARTH 2140 korzysta z właściwości Autoplay Windows 95. Po umieszczeniu krążka CD-ROM powinno zostać wyświetlone okno dialogowe. Tu pojawią się, jeśli EARTH 2140 został zainstalowany na Twoim komputerze, opcje dotyczące uruchomienia gry w dwóch rozdzielczościach, jak również wywołania programu SETUP. Wybierz odpowiadającą Ci opcję i naciśnij "OK".

Obsługa gry

W przypadku uruchomienia programu po raz pierwszy

pojawi się najpierw Intro ze wstępem, a następnie menu główne.

Przesuwając myszkę do lewego i prawego boku ekranu możesz poruszać się w menu głównym. W menu głównym masz do wyboru następujące możliwości:

Sieć - Naciśnij ten przycisk, jeśli chcesz grać w sieci lub rozpocząć w sieci nową grę. Szczegółowe informacje na temat "Gry w sieci" znajdziesz na stronie.
Serial/Modem - Naciśnij ten przycisk, jeśli chcesz grać przez modem lub połączenie kablowe (tzw. Null-Modem).
Dane Techniczne - Naciśnij ten przycisk, aby dostać się do bazy informacji o EARTH 2140. W bazie tej znajdziesz listę wszystkich występujących w grze jednostek bojowych, pojazdów i budynków wraz z informacjami o poszczególnych obiektach.
Intro - Naciśnij ten przycisk, aby ponownie wywołać intro.
Autorzy - Naciśnij ten przycisk. aby wyświetlić listę twórców gry.
Koniec - Naciśnij ten przycisk, aby wyjść z gry.
Wczytaj grę - Naciśnij ten przycisk, aby wznowić jeden z wcześniej zapisanych etapów gry. Po naciśnięciu tego przycisku pojawi się okno ze wszystkimi wcześniejszymi wpisami. Wybierz jeden z nich i naciśnij "OK".

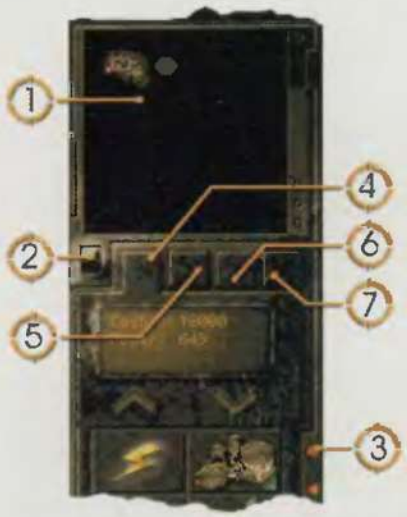
Kliknij w ten przycisk, jeśli chcesz grać po stronie United Civilized States.

Kliknij w ten przycisk, jeśli chcesz grać po stronie Eurazjatyckiej Dynastii.

Po wybraniu strony, po której będziesz grał, pojawi się mapa świata, na której możesz ustalić obszar działania. Następnie zostaną wczytane odpowiednie misje i nastąpi omówienie szczegółów działania. Na koniec zostanie uruchomiona misja. Gra prezentuje się na ekranie następująco:

W dolnej części ekranu znajduje się linia statusu, w której wyświetlane są wszystkie polecenia i komunikaty. Jeżeli przykładowo wybierzesz jakiś obiekt (jednostka bojowa, pojazd lub budynek), to jego nazwa pojawi się na linii statusu.
Jeśli poruszysz kursorem myszki wewnątrz któregoś z elementów panelu sterowania (patrz następne strony), to zostanie wyświetlona informacja o tym elemencie.
Całość komunikacji (komunikaty, wskazówki, itp.) w trakcie gry odbywa się w linii statusu.

Po lewej stronie ekranu znajduje się panel sterowania:



Panel sterowania jest najważniejszym komponentem gry. Przy jego pomocy obsługiwana jest większość funkcji i opcji w grze. Panel sterowania składa się z różnych elementów, które zostały omówione na dalszych stronach.
Panel jest umieszczony standardowo po lewej stronie ekranu. Poprzez naciśnięcie klawisza <TAB> możesz przenieść go na prawą stronę ekranu. W celu zapewnienia lepszego wglądu w planszę gry kliknij w pasek ukrywania **(3)**, a wtedy panel sterowania zostanie ukryty, widoczny natomiast pozostanie tylko pasek ukrywania. Aby przywołać panel sterowania na ekran, kliknij ponownie w pasek ukrywania.

Mapa (1) przedstawia pomniejszony obraz planszy. Na mapie widoczne są geograficzne cechy terenu, występowanie złóż, a także budynki i pojazdy. Pojazdy przedstawione zostały w postaci małych punktów, a budynki jako średniej wielkości kwadraty. Jeżeli akcja rozgrywa się w którymś z budynków, to budynek ten jest na mapie podświetlony. Radioaktywnie skażony obszar przedstawiony jest jako wykropkowana czarno-biała przestrzeń.
Mapę możesz przełączać za pomocą przycisku **(2)** na tryb RAW, w którym wyświetlane są jedynie oddziały, budynki i zasoby. Oprócz tego są wyświetlane punkty docelowe zaznaczonych pojazdów, dla których zostały zdefiniowane rozkazy w "Nagrywaniu rozkazów".
Pod numerami **(4)**, **(5)**, **(6)** i **(7)** kryją się cztery następne elementy panelu sterowania. Dokładniejsze informacje na ich temat znajdziesz poniżej.

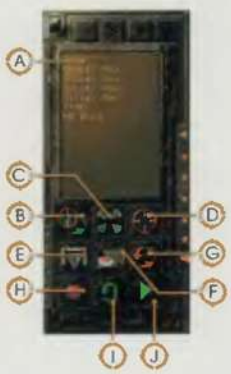
Kierowanie budynkami

Na ekranie (1) panelu "Kierowanie budynkami" wyświetlany jest aktualny stan Twojego konta oraz nadwyżka energii. Dwiema strzałkami (2) i (3) możesz przesuwać listę należących do Ciebie budynków tam i z powrotem. Każdy z budynków przedstawiony jest w postaci dwóch ikon: ikony oznaczającej stan budynku, umieszczonej po lewej stronie panelu, oraz ikony symbolizującej rodzaj budynku po prawej. Ikona oznaczająca stan budynku może być w kształcie żółtego pioruna i oznacza, że budynek jest podłączony do prądu, lub srebrnego pioruna na oznaczenie, że prąd w budynku jest wyłączony. W budynku pozbawionym prądu nie może odbywać się produkcja. Jeżeli w którymś z budynków ma miejsce produkcja, to w miejsce ikony symbolizującej stan budynku pojawia się niewielki rysunek obiektu znajdującego się w produkcji. Ponadto stopień zaawansowania produkcji wskazuje pionowy wskaźnik.
Ikona ostatniego w kolejności wybudowanego obiektu znajduje się zawsze obok rysunku budynku. Jeśli lewym klawiszem myszy klikniesz w ikonę obiektu, będziesz mógł wybudować nowy obiekt. Klikając natomiast prawym klawiszem myszy w ikonę obiektu otrzymasz informację o liczbie obiektów znajdujących się w trakcie produkcji. Przy każdorazowym kliknięciu zwiększa się liczba obiektów do budowy o 1, aż liczba ta osiągnie pięć. W dalszej kolejności liczba, oznaczająca ilość obiektów do budowy zostaje zastąpiona znakiem + dla oznaczenia nieograniczonej liczby obiektów do produkcji. Ponowne kliknięcie zredukuje licznik do zera. Jeżeli klikniesz lewym klawiszem myszy na ikonę budynku, otworzy się menu kierowania budynkami z następującymi funkcjami:

Menu kierowania budynkami składa się z trzech części:
? Ekran, na którym wyświetlane są informacje dotyczące nazw budynków, ich stanu i zapotrzebowania na prąd.
? Poniżej ekranu znajduje się linia statusu wraz z funk-

cjami poszczególnych budynków. Funkcja **(A)** służy do lokalizowania budynku, tj. po kliknięciu w ikonę budynku ekran zostanie automatycznie przesunięty, tak że budynek znajdzie się w centrum ekranu.
Funkcja **(B)** służy do wyłączania zasilania prądem.
Funkcja **(C)** jest dostępna tylko w przypadku uszkodzenia budynku i służy do naprawy budynku (co oczywiście kosztuje). Funkcja ta służy również do przerwania naprawy budynku.
Funkcja **(D)** służy do wydania rozkazu wszystkim jednostkom (piechota lub cywile) znajdującym się w budynku, aby opuścili budynek.
Przy pomocy funkcji **(E)** możesz przerwać trwającą w budynku produkcję lub proces umacniania budynku (np. budowa wieży obronnej albo rozbudowa elektrowni atomowej).
W celu uaktywnienia lub wyłączenia Procedury samozniszczenia użyj funkcji **(F)**.
? Na samym dole panelu znajdują się obiekty, które można aktualnie wybudować w danym budynku. Klikając w odpowiednią ikonę uruchomisz produkcję, przy czym menu kierowania budynkami wyłączy się automatycznie.
Listę obiektów możesz przewijać przy pomocy strzałek **(1)** i **(2)**.

Kierowanie oddziałami



Ten element panelu sterowania zawiera funkcje oraz informacje dotyczące poszczególnych jednostek bojowych lub całych grup. Przedstawiony na rysunku element panelu sterowania zawiera zestawienie możliwych funkcji dla jednostek. Dostępność poszczególnych funkcji jest zależna od rodzaju zaznaczonych jednostek.

(A) Ekran informacyjny - Na ekranie wyświetlana jest lista wszystkich zaznaczonych w danym momencie jednostek. Na przykładowym ekranie widać, że w zaznaczonej grupie znajdują się cztery jednostki bojowe Silver Max, jeden T100 i jeden HellBike. Poniżej ekranu znajdują się rozkazy dla jednostek:

(B) Obrona pozycji - Jeżeli wydasz ten rozkaz, jednostka będzie bronić najbliższej okolicy, a w razie pojawienia się wroga w polu widzenia, przystąpi do natychmiastowego ataku, przy czym ściganie nieprzyjacielskich oddziałów nie będzie wykraczać poza granice strzeżonego sektora.
(C) Marsz - Po wydaniu tego rozkazu jednostka przemieszcza się w miejsce wskazane kursorem.
(D) Atak - Jednostka zachowuje się jak przy rozkazie "Marsz". W razie konieczności maszeruje do wskazanego celu i atakuje go.
Przeważnie włączony jest wtedy rozkaz "Marsz". Jeśli jednak kursor myszy znajduje się nad wrogą jednostką, rozkaz automatycznie zmienia się na "Atak", tak że wywoływanie tej funkcji z menu jest rzadko konieczne.
(E) Wywołaj postać z budynku - Tego rozkazu używa się w celu usunięcia z zaznaczonego obiektu (np. budynek lub transportowiec) znajdujących się wewnątrz jednostek.
(F) Mina/Mur - Szczególny rozkaz dla MINER'a ewentualnie MINER'a BT. Wydaje się go w celu przełączania między stawianiem min a budową murów.
(G) Eskorta - Aby wydać ten rozkaz musisz zaznaczyć najpierw jednostkę, która będzie eskortowana przez dany oddział. Jak tylko jednostka eskortowana zacznie się poruszać, oddział eskortujący natychmiast podąży za nią.
(H) Nagrywanie rozkazów - Trzy ostatnie rozkazy służą definiowaniu drogi. Przy ich pomocy możesz precyzyjnie wyznaczyć drogę z maksymalnie ośmioma punktami docelowymi dla danej jednostki lub grupy. Ty decydujesz o wyborze drogi, którą będzie się przemieszczać wybrana jednostka. Kliknij w ikonę, aby uruchomić nagrywanie rozkazów. Teraz kliknij w miejsce na planszy lub na mapie, do którego ma najpierw dotrzeć jednostka. Na ekranie **(A)** pojawią się wewnętrzne współrzędne tego miejsca.
Teraz możesz zdefiniować 7 następnych punktów docelowych.
Po nagraniu wszystkich 8 punktów docelowych, 'Nagrywanie rozkazów' zakończy się automatycznie. W razie niekompletnego nagrania musisz nacisnąć **(I)**. Aby wprawić jednostkę w ruch. włącz odtwarzanie makropolecenia przy pomocy **(J)**. W trakcie definiowania poszczególnych punktów docelowych możesz przełączać mapę na tryb RAW, aby na mapę zostały naniesione linie drogi.

Kontrola strategii

EARTH 2140 dysponuje szczególną strategią, którą tworzą wirtualni generałowie. Są to trzy niezależne od siebie automaty, którym możesz powierzyć kontrolę nad daną jednostką lub grupą. Zaznacz dowolne jednostki i uaktywnij Generała klikając w przycisk (A). Teraz możesz ustalić, czy generał ma działać ofensywnie czy defensywnie, tj. czy zleci oddziałowi odszukanie i zniszczenie wrogich wojsk, czy też wyłącznie obronę terenu w granicach ich pola widzenia i komunikacji, rezygnując z pościgu za wrogiem.
Aby uzyskać kontrolę nad powierzoną Generałowi jednostką lub grupą, musisz wyłączyć Generała, ponownie klikając w (A). Tym sposobem Generał jest znowu wolny i można przyporządkować mu nowy oddział lub grupę.

Ustawienia gry
Przy pomocy tego elementu panelu sterowania można wywołać najważniejsze funkcje i ustawienia gry. Klikając w przycisk **Wczytaj** otrzymasz listę wszystkich dotychczas zachowanych poziomów gry. Zaznacz dowolny poziom gry do wczytania, po prostu klikając w niego. Podobnie jest z funkcją **Zapisz**. Wybierz z listy wolne miejsce i umieść tam krótki opis poziomu gry, który ma być zapisany. Na koniec kliknij w przycisk **Zapisz**. Jeśli nie ma już żadnych wolnych miejsc do zachowywania, można zapisać nowy poziom gry na już istniejącym.
Jeśli chciałbyś się upewnić, co stanowi cel danej misji, kliknij w przycisk **Cel misji**, aby wywołać go na ekran. W tym przypadku jest to krótki i zwięzły opis bez jakichkolwiek szczegółowych informacji, jak to było przy omówieniu misji. Jeżeli chcesz wznowić lub całkowicie przerwać misję i wrócić do menu głównego, kliknij w przycisk **Koniec gry**. **Funkcje Konfiguracja i Mysz** posiadają dalsze liczne parametry gry.

Mgła - Użyj tego przycisku, aby wyłączyć zamgloną widoczność. Wszystkie nie rozpoznane jeszcze obszary na planszy są pokryte czarną warstwą. Dodatkowo pole widzenia jednostki będzie otoczone mgłą, przez którą będziesz wprawdzie widział okolicę, ale nie dostrzeżesz znajdujących się tam ewentualnie wrogich jednostek.

Linia statusu - Tę znajdującą się na samym dole ekranu linię można włączać lub wyłączać przy pomocy przycisku o tej samej nazwie (Opis Linii statusu znajdziesz na stronie. Przy pomocy dwóch sterowników Prędkość gry i Przewijanie możesz regulować prędkość gry. Prędkość gry dotyczy szybkości poruszania się pojazdów oraz wszystkich wewnętrznych wyliczeń, prowadzonych w trakcie gry. Przy pomocy Przewijania określasz prędkość, z jaką ma się przesuwać plansza, kiedy ustawisz kursor myszy w rogu ekranu lub przewijasz ją strzałkami.
Funkcja Dźwięk daje możliwość regulowania głośności wszystkich dźwięków w tle, tj. odgłosów eksplozji, dźwięków wydawanych przez pojazdy, dochodzących z budynków, itd. Aby zmienić poziom głośności komunikatów mówionych, użyj funkcji Komunikaty. Przy pomocy funkcji Zmiany kanałów możesz przełączyć się na inny kanał stereo. Aby wybrać dowolny utwór muzyczny, kliknij w przycisk Utwór. Zostanie wtedy wyświetlona lista wszystkich dostępnych utworów muzycznych. Kliknij w dowolny utwór w celu jego odtworzenia. Naciskając przycisk Powrót wrócisz do panelu sterowania.

Panel sterowania

W EARTH 2140 gracz posługuje się głównie myszą, przy czym dobór rozkazów odbywa się albo automatycznie albo w zależności od kontekstu lub przy pomocy głównego panelu sterowania i jego poszczególnych paneli kierowania. Poza tym istnieje kilka rozkazów, które są dostępne wyłącznie przy pomocy klawiatury. Szczegółowe zestawienie powyższych rozkazów znajdziesz w rozdziale Układ klawiatury.

Kursor myszy w kształcie strzałki służy przede wszystkim do obsługi menu lub poszczególnych paneli kierowania. Na planszy kursor przybiera kształt strzałki, jeśli nie został zaznaczony żaden obiekt.
Jak tylko kursor znajdzie się nad obiektem, zmieni się we wskaźnik wyboru. Wtedy możesz pojedynczym kliknięciem zaznaczyć obiekt. Trzymając wciśnięty lewy klawisz myszy i jednocześnie przesuwając mysz możesz również zdefiniować obszar, wewnątrz którego wszystkie obiekty mają być zaznaczone.
Jak tylko obiekt zostanie zaznaczony, kursor myszy zmienia się we wskaźnik celu. Przy jego pomocy klikając lewym klawiszem myszy możesz wskazać zaznaczonej jednostce lub grupie jednostek miejsce, do którego mają się udać. Jeśli wskazane miejsce jest niedostępne, kursor zmienia się w znak zakazu wjazdu, jak na rysunku obok. Pojawia się on przeważnie, gdy przeprowadzenie określonej akcji nie jest możliwe.

W celu uzyskania informacji na temat dowolnej jednostki, ustaw nad nią kursor myszy i naciśnij prawy klawisz myszy
Kursor przybiera zawsze kształt celownika, gdy dany pojazd lub robot jest zaznaczony. a kursor znajduje się nad wrogim obiektem. Wtedy wystarczy nacisnąć raz lewy klawisz myszy, aby zaatakować cel. Jeśli cel ataku znajduje się poza zasięgiem Twojej jednostki. ta podejdzie możliwie najbliżej celu i zaatakuje. Kursor myszy zawsze przybierze kształt celownika, gdy znajdzie się nad budynkiem albo transportowcem. Wtedy zaznaczonej jednostce możesz wydać rozkaz przedostania się do budynku lub transportowca.
Jeżeli w zaznaczonym budynku lub transportowcu znajdują się jednostki, pojawia się ten kursor. Po wydaniu tego rozkazu, wszystkie jednostki opuszczają pojazd, inaczej jest w przypadku budynków, opuszczanych każdorazowo tylko przez jedną jednostkę.
Jeżeli zaznaczyłeś uszkodzony budynek, a kursor myszy umieściłeś nad budynkiem, kursor zmieni się jak pokazano na rysunku. Kliknij teraz raz lewym klawiszem myszy w budynek, aby go naprawić. Czas oraz koszt naprawy budynku są zależne od stopnia zniszczeń. Aby ewakuować jednostki z budynku, trzeba przeprowadzić konieczne naprawy (kursor naprawy pojawia się auto-

matycznie). Naprawę możesz przerwać w menu kierowania budynkami (prawy klawisz myszy).

Eskorta - Po wybraniu tego rozkazu z panelu kierowania kliknij w pojazd, który ma być eskortowany.

Jeżeli zaznaczonym pojazdem jest BANTHA albo Heavy Lifter, to kursor, jak tylko znajdzie się nad kontenerem z urobkiem, przyjmie kształt jak na rysunku. Kliknij raz lewym klawiszem myszy, aby przejąć kontener. Gdy wybrany ciężki transporter załaduje kontener z urobkiem, kursor zmieni swój kształt, jak tylko znajdzie się nad rafinerią. Klikając raz lewym klawiszem myszy zlecisz przetransportowanie kontenera do rafinerii, a wtedy kontener zostanie automatycznie ustawiony na taśmie.

Te trzy przedstawione na rysunkach kursory przekazują rozkazy do obu stawiaczy min. Użyj pierwszego kursora, aby w dowolnie wybranym miejscu na planszy postawić mur. W tym panelu kierowania możesz przełączać pomiędzy funkcjami minera: wznoszeniem muru a stawianiem lub rozbrajaniem min. Pierwszego kursora użyj do zakładania min, a drugiego - do ich rozbrajania.
Podobnie jak MINER również TTRE 400 należący do UCS może zarówno stawiać jak i rozbrajać miny wodne. Do zrzucenia miny wodnej użyj kursora myszy, który pojawi się natychmiast po wywołaniu rozkazu z panelu kierowania dla TTRE 400. Jeśli umieścisz kursor myszy nad miną wodną, kursor myszy przyjmie kształt jak przedstawiono na rysunku.

Niezależnie od kształtu kursora możliwe jest przewijanie planszy w dowolnym kierunku. W tym celu należy przesunąć kursor do boku ekranu, przy czym kształt kursora będzie się zmieniać odpowiednio do kierunku przewijania, jak pokazano na rysunku. Jak tylko kursor oddali się od boku ekranu, przyjmie znów swój poprzedni kształt.

Ten niebieski celownik pojawia się zawsze wtedy, gdy zaznaczony PlasmaBlast jest gotowy do odpalenia. Umieść celownik nad celem i naciśnij lewy klawisz myszki, aby PlasmaBlast wystrzelił.

Złoto-żółty celownik pojawia się w sytuacjach, gdy zaznaczony został silos z pociskami nuklearnymi, a rakiety atomowe są wystrzeliwane. Kliknij w cel lewym klawiszem myszki.

Jak tylko MCU, pojazd do wznoszenia budynków znajdzie odpowiednie miejsce, w którym może zbudować budynek, pojawi się nad nim kursor myszy. Jeśli naciśniesz lewy klawisz myszy, MCU rozpocznie budowę budynku.

Układ klawiatury

Klawisze
Klawisze kursora - Przewijanie planszy. Klawisze LEWO i PRAWO przewijają dodatkowo menu kierowania budynkami.
CTRL + Klawisze kursora - Przesuwanie planszy do boków ekranu.
SHIFT + Klawisze kursora - Szybkie przewijanie ekranu w danym kierunku.
CTRL + 0 do 9 - Tworzenie zespołu z przynależnym numerem.
0 do 9 - Uaktywnienie zespołu z przynależnym numerem.
X - Rozproszenie jednostek
R - Wezwij wsparcie (Reinforcement).
P - Przerwa
F1 - tworzenie Screenshot'ów (do katalogu SHOTS)
F2 - Zapamiętaj etap gry
F3 - Wczytaj etap gry
CTRL+F4 do F12 -Zdefiniuj miejsce na planszy, do którego zostanie wykonany skok.
F4 do F12 - Skok do zdefiniowanego miejsca na planszy
Spacja - Włączanie lub wyłączanie znaczników jednostek
O - Włączanie lub wyłączanie opisu jednostek
M - Przełączanie między funkcjami stawiacza min: wznoszeniem muru i stawianiem min
E - Eskorta
A - Atak
G - Obrona (Guard Area)
< lub **,** - Poprzedni utwór (Soundtrack)
> lub **.** - Następny utwór (Soundtrack)
TAB - Przesuwanie panelu sterowania na lewą lub prawą stronę ekranu
~ lub **BACKSPACE** - Ukryj panel sterowania
HOME - Przeskok na początek listy na panelu kierowania budynkami
END - Przeskok na koniec listy na panelu kierowania budynkami
PG UP - Przewiń do góry listę na panelu kierowania budynkami
PG DN - Przewiń w dół listę na panelu kierowania budynkami
ESC - Wyjście z listy na panelu lub w menu kierowania budynkami
CTRL - Dodaj jednostkę do zaznaczonej grupy
ALT - Usuń jednostkę z zaznaczonej grupy
ALT+1 - Kierowanie budynkami
ALT+2 - Kierowanie oddziałami
ALT+3 - Ustawienia gry
ALT+4 - Panel sterowania
Dodatkowe klawisze do gry w sieci
C - Zawarcie sojuszu (Cooperate Mode)
R - Wyjście z gry w sieci
ENTER - Wpisz wiadomość i wyślij, ponownie naciskając ENTER.

Wynalazki

Mina ze sztuczną inteligencją - Wynalezienie miny ze sztuczną inteligencją jest potrzebne do stawiania min, które reagują na sygnały, wysyłane przez nadajniki jednostek. Dzięki temu miny nie wybuchają, jeśli wejdą na nie własne jednostki.

Wykrywacz laserowy - Technologia wykrywaczy laserowych jest konieczna przy badaniach nad bronią laserową. Na tej technologii bazują również wszystkie instrumenty nawigacyjne.

Bomba plazmowa - Technologia bomby plazmowej jest niezbędna do budowy bombowca antygrawitacyjnego HellWind. Stanowi również jeden z wynalazków koniecznych przy budowie PlasmaBlastu.

Duże działo laserowe - Technologia ta umożliwia produkowanie ciężkich dział laserowych o potężnej sile przebicia. Ze względu na generatory, które są niezbędne w przypadku broni laserowej, nie ma możliwości montowania ich na ruchomych jednostkach. Dlatego umieszcza się je wyłącznie na wieżach obronnych.

Napęd wysokiej mocy - Napęd ten ze względu na ogromną moc oraz zwartą budowę jako jedyny umożliwia budowę robotów i innych jednostek bojowych. Znane napędy mają za małą moc do budowy większości tych jednostek.

Szybka naprawa - Szybka naprawa jest technologią przeprowadzania remontów przez ruchome jednostki i dopiero ona umożliwia budowanie pojazdów naprawczych HCU-M.

Mały napęd rakietowy - Napęd ten jest niezbędnym warunkiem przy budowie małych rakiet.

Napęd nuklearny - Dopiero ta technologia umożliwia budowę niektórych ciężkich jednostek i budynków. Jedynie MCU, pojazdy do wznoszenia budynków, bazują jeszcze na tradycyjnym napędzie, czego skutkiem jest ich niewielka prędkość poruszania.

Nano-technologia & Teleportacja - Teleportacja to pierwszy krok w kierunku dematerializacji. Nano-technologia konieczna jest natomiast do budowy takich pojazdów jak SHADOW i SCREAMER.

Działo laserowe - Technika laserowa pozwala budować średniociężką broń laserową, która ze względu na swoją masę i wielkość generatora, może być używana tylko w średniociężkich i ciężkich pojazdach gąsienicowych.

Broń plazmowa - Technologia broni plazmowej stanowi podstawę do rozwoju ciężkich dział plazmowych.

Duży napęd rakietowy - Jest warunkiem do budowy ciężkich rakiet z dużym zasięgiem. Ze względu na znaczne rozmiary urządzeń strzelniczych znajduje on zastosowanie wyłącznie w ciężkich pojazdach gąsienicowych.

Reaktor nuklearny - Bez reaktorów nuklearnych nie byłoby możliwe budowanie większych budynków z własnym źródłem zasilania.

Fuzja plazmy - Przy pomocy tej technologii można zwiększyć wydajność niektórych rodzajów broni plazmowej.

Działko plazmowe - Zastosowanie technologii broni plazmowej umożliwia budowanie małych, ale za to wydajnych działek plazmowych.

Duże działo plazmowe / Plazmowa wiązka kierująca - Najnowszym osiągnięciem w dziedzinie broni plazmowej jest duże działo plazmowe, którego nowoczesna technologia umożliwia budowanie ruchomych dział plazmowych o dużej efektywności.

Regeneracja - Regeneracja jest konieczna do budowy pojazdów medycznych BIO.

Latanie/Antygrawitacja - Obie technologie są niezbędne przy konstruowaniu samolotów i bombowców antygrawitacyjnych.

Bomba atomowa - Eurazjatycka Dynastia jest w posiadaniu nowej bomby atomowej, skutecznej broni o ekstremalnej sile niszczenia.

Wyrzutnia jonowa - Technologia ta stanowi następne osiągnięcie Eurazjatyckiej Dynastii. Broń jonowa nie niszczy ruchomych celów, natomiast powoduje ich unieruchomienie. Unieruchomione jednostki wroga zostają naprawione i przeprogramowane, a następnie użyte do własnych celów.

Konfiguracja minimalna:
Pentium, 16 MB RAM + 39 MB na HDD, CD-ROM x2, SVGA HighColor (1MB RAM, kompatybilna z VESA 2.0), DOS 6.22 lub Windows 95

Konfiguracja zalecana:
Pentium 133, 20 MB RAM + 170 MB na HDD, CD-ROM x6, SVGA HighColor (2 MB RAM, kompatybilna z VESA 2.0)DOS 6.22 lub Win

producent: Sierra
platforma: PC

Homeworld

Czy nie zdarzyło ci się narzekać na to, że wszystkie gry są takie same? Że każdy nowy tytuł jest tylko klonem czegoś, co ukazało się wcześniej? Czy nie miałeś ostatnio ochoty zagrać w coś nowego, odkrywczego? Jeśli odpowiedzi na te wszystkie pytania są twierdzące, to możesz się cieszyć, dziś jest twój szczęśliwy dzień! Albowiem właśnie ukazała się gra Homeworld!

Wstęp - Cóż to za wybryk natury?

Panowie z Sierry przyzwyczaili nas do tego, iż ich produkty stoją na wysokim poziomie. I to bez różnicy czy są to przygodówki, gry zręcznościowe, czy też strategie. Tak też jest i tym razem. Homeworld jest znakomitym Rts-em (strategią czasu rzeczywistego) rozgrywającym się w kosmosie. Została wprowadzona wielka nowość - środowisko gry jest całkowicie trójwymiarowe. Wprowadza to nowe możliwości rozgrywki, sprawia, że staje się ona trudniejsza i mniej schematyczna, znacznie utrudniona została obrona naszej własnej bazy (nie wystarczy już, że odetniemy nasza bazę od wroga za pomocą murow i działek, jak to zazwyczaj robiliśmy w klasycznych Rts-ach). Daje nam to również olbrzymie możliwosci w konstruowaniu akcji ofensywnych, możemy zaatakować przeciwnika nie tylko z którejś flanki, ale także z góry bądź z dołu! Wszystko to sprawia, że Homeworld staje się specyficzną perełką w swojej grupie!

Jak to ugryźć?

Po pierwsze, trzeba będzie zmienić sposób myślenia. Co ciekawe, na pozycji uprzywilejowanej znajdują się gracze początkujący, nie mający większego doświadczenia z Rts-ami. "Starzy wyjadacze" mogą mieć spore problemy, ciężko im będzie przestawić się na nowy "trójwymiarowy" świat gry. Albowiem taktyki, które stosowaliśmy w klasycznych Rts-ach, tu nie znajdą żadnego zastosowania, co jedynie mogą nam znacznie skomplikować rozgrywkę. Aby ułatwić wam grę, spróbuję omówić najważniejsze aspekty rozgrywki.

Taktyka walki

Pierwszą i podstawową sprawą, z jaką przyjdzie się nam borykać w każdym Rts-sie, jest zapewnienie ciągłego dopływu gotówki, potrzebnego do rozbudowy naszej armii. W grze Homeworld taką rolę pełni surowiec, który wydobywamy z zebranych asteroidow. Do tego celu musimy wyprodukować odpowiednie jednostki - Resource Collectory. W odróżnieniu od innych gier Rts, nie należy przesadzac z ich ilością (2 maksymalnie 3). Dzieje się tak dlatego, że złoża surowca są dość znikome, a także żadna z misji nie wymaga pospiechu w ich zbieraniu. W misji czwartej, będziemy mogli budować kolejną jednostkę przydatną w zbieraniu asteroidów - Resource Controller. Pełni on jakby rolę dużego składu, sprawia, że nasze Collectory nie muszą wracać do naszego statku-matki, by wyładować zebrany ładunek. Wystarczy, że przeladują go do Controllera. Wniosek z tego taki, że nasz Controller musi byc zawsze w pobliżu Collectorów. Najłatwiej osiągnąć to, wydając mu komendę ochrony Collectorów (wciskamy G i zaznaczamy Collectory). Zapewni nam to szybki i pewny dopływ surowca. Gdy zabezpieczymy już nasze zaplecze finansowe, przechodzimy do budowy floty. Jedną z głównych cech Homeworlda jest fakt, iż o wiele łatwiej jest atakować niż się bronić. Dzieje się tak dlatego, iż w trójwymiarowym środowisku, zbudowanie jakieś zapory defensywnej jest niemożliwe. Powiedzenie, że najlepszą obroną jest atak nabiera tutaj specjalnego znaczenia. Jak zapewne zauważyliście, w Homeworldzie, cały nacisk został położony na jednostki, nie budujemy żadnych budynków, stacji, itd. Jest to bardzo dobry powód, by dokładnie poznać możliwości każdego statku. Wypada się więc im lepiej przyjrzeć. Po pierwsze, zawsze powinniśmy grupować nasze jednostki. Zaznaczamy je i przypisujemy wybraną cyfrę (CTRL + cyfra od 0 do 9). W ten sposób będziemy mogli szybko je wywoływać, wydawać rozkazy (chyba nie wyobrażacie sobie, aby podczas bitwy, w której bierze udział np. 100 jednostek, próbować zaznaczyc ręcznie tych pięć, którym właśnie chcemy wydac rozkaz). Naszą flotę powinniśmy grupować według rodzaju. I tak np. Jednostkom odpowiedzialnym za zbieranie asteroidów przypisujemy klawisz 0, myśliwcom 1, Fregatom 2, Niszczycielom 3, Statkom Reperującym 4, Korwetom 5 itd. Dodatkowo powinniśmy wykorzystac fakt, że dana jednostka może być członkiem kilku grup (w innych RTS-ach było to niemożliwe). Dzięki temu możemy zaznaczyć wszystkie nasze jednostki jako 6 i inne specyficzne grupy (zostaną nam jeszcze cyfry 7,8,9). Warto przywiązać się do danych przegrupowań i nie zmieniać ich w kolejnych misjach (tak, aby w każdej misji myśliwce były ustawione pod 1, Fregaty pod 2 itd.). Dzięki temu będziemy mogli o wiele szybciej wydawać rozkazy, co w momencie walki pełni kluczową rolę. Jeśli nasze poczynania będą przemyślane, a w wydawaniu rozkazów nie będzie chaosu, to będziemy niepokonani! To właśnie od tego, jak dobrze opanujemy mechanikę rozgrywki, zależy czy osiągniemy sukces. Kiedy nasza flota zostanie pogrupowana, możemy ustawić ją w odpowiednią formację, ustawić taktykę. Do wyboru mamy:

Formacje:

Delta - prosta, standardowa formacja. Zapewnia nam ona doskonały przegląd sytuacji, zwiększa łatwość wydawania rozkazów. Niestety taktyka ta jest kompletnie nieefektywna w walce. Powodem jest to, iż jest ona dwuprzestrzenna, przeciwnik łatwo może skoncentrować ogień na naszych wojskach. Polecam używać formację Delta tylko i wyłącznie, gdy przemieszczamy naszą ekipę z miejsca na miejsce.

Broad - kolejna podstawowa formacja, podobna do Delty. Jednostki ustawiają się w idealnej linii. Ułatwia to przegląd sytuacji. W walce nieprzydatna tak samo jak Delta. Jedynym sensownym zastosowaniem jest ustawienie w ten sposób naszych Niszczycieli (jeśli nie posiadamy ich zbyt wiele). Ułatwi im to koncentrowanie ognia na wybranym celu.

X - z pewnością jedna z najlepszych formacji dla naszych myśliwców. Ustawiają się one w szyku tworzącym przestrzenny X. W ten sposób mogą siać olbrzymi zamęt i zniszczenie w szykach nieprzyjaciela. Idealna do walki z obcymi myśliwcami.

Claw - kolejna znakomita formacja. Bardzo podobna do X, jednak dająca lepsze efekty, jeśli nasze myśliwce atakują bardziej wymagające cele (Niszczyciele, Lotniskowce). Nie polecam stosowania formacji Claw, jeśli nasza grupa jest wyjątkowo liczna (30 i więcej). Będzie ona zbyt rozciągnięta, co utrudni koncentrowanie ognia na wybranej grupie celów.

Wall - ustawia naszą grupę w trójwymiarową ścianę. Bardzo dobra formacja do obrony naszej bazy (a dokładnie do zabezpieczenia wybranej flanki). Myśliwce ustawione w taką formację, radzą sobie znakomicie z przeciętnymi przeciwnikami typu Fregaty.

Sphere - Ustawia naszą flotę w coś przypominającego kulę. Formacja dobra w defensywie, można w ten sposób obstawiać chronione cele. W ofensywie nieprzydat-

na, jest zbyt stabilna, przez co stajemy się łatwym celem (jedynie możemy tak atakować jednostki, które nie są w stanie nam zagrozić - Resource Collectory, Controllery, statki reperujące).

Dodatkowo możemy nadać naszym wojskom jedną z dwóch taktyk:

Evasive - czyli po prostu taktyka wymijania. Polepsza osiągi silników kosztem działek. Taktyka znakomita do przemieszczania naszych wojsk. Można ją również znakomicie wykorzystać w walce - jeśli atakujemy słabszymi jednostkami i chcemy tylko zaabsorbować uwagę wroga, dając nam tym samym czas na sprowadzenie wsparcia itd. Grupka Scoutow i Defenderów potrafi przykuć do siebie uwagę wroga przez dość długi czas.

Aggressive - analogicznie polepsza osiągi działek kosztem silników. Nasze jednostki stają się żądne krwi, będą walczyć aż do śmierci. Taktyka przydatna przy zmasowanych atakach, gwarantująca szybkie zwycięstwo, ale także i możliwie duże straty własne (nasze statki będą mniej ruchliwe, staną się łatwym celem dla wroga). Taktyka idealna dla naszych wszystkich ciężkich okrętów (Niszczycieli, Fregat itd.).

Ciekawą sprawą jest opcja Scuttling. Umożliwia nam ona autodestrukcję naszego statku. Pewnie zastanawiacie się co w tym ciekawego i do czego to może być nam potrzebne? Ano jest, i to w niektórych przypadkach bardzo. Czasami zdarza się, że wróg próbuje przejąć kontrolę nad którymś z naszych statków. Lepiej jest wtedy samemu wysadzić w powietrze naszą jednostkę, przynajmniej nie zasili ona szeregów wroga. Poza tym, wybuchając uszkodzi wszystkie inne statki, znajdujące się w pobliżu. Pomału dochodzę do najważniejszej sprawy - przejmowania kontroli nad wrogimi statkami. Jest to niesamowicie groźna broń, pozwalająca swobodnie wygrać prawie każde starcie. Zdolność przechwytywania posiadają jedynie Salvage Corvette. Należy pilnować, aby w skład naszej floty wchodziło przynajmniej kilka takich jednostek. Korwety są dość mało odporne, tak więc należy używać dopiero wtedy, gdy wrogie siły są skupione na czymś innym (np. walką z naszymi siłami). Zawsze podlatujemy grupą Korwet. W zależności od rodzaju statku, jaki będziemy przechwytywać, potrzebna jest inna liczba korwet (od 1 do 7). Warto pilnować, aby wysyłać ich o jedną, dwie więcej od minimum, albowiem zawsze się może tak zdarzyć, że któraś po drodze zostanie zniszczona. Kiedy Korwety osiągną cel, w kilka chwil go obezwładnią, zaciągną do naszego statku-matki i już przejęliśmy nad nim kontrolę! Prawda, że proste? Sztukę przechwytywania należy doprowadzić do perfekcji, możecie mi wierzyć - jest to najsilniejsza z dostępnych broni (nie dość, iż szeregi wroga zostają zmniejszone o dany statek, to równocześnie nasze się powiększają - korzyść podwójna). Ostatnią rzeczą na którą chciałbym zwrócić uwagę jest fakt, iż podczas kampanii do kolejnej misji przechodzą wszystkie wojska z misji poprzedniej (kolejna nowość w gatunku RTS-ów). Tak więc należy w każdej misji dawać z siebie maksimum, wygrywać z jak najmniejszymi stratami własnymi. Im lepiej ukończymy misję A, tym łatwiej będzie się nam grało w misji B. Należy o tym pamiętać, gdyż ten fakt działa również w drugą stronę - mimo iż szczęśliwie ukończymy misję A, nie będziemy mieli szans na ukończenie misji B, albowiem będziemy dysponowali zbyt małymi siłami, a na wybudowanie nowych nie będzie zwyczajnie czasu lub surowca.

Naszą zabawę rozpoczniemy od treningu. Wiadomo przecież, że tylko trening czyni mistrza :-). Podczas kilkunastu lekcji, milutka pani instruktorka wprowadzi nas w najważniejsze tajniki gry. Poświęćcie trochę czasu na bardzo dobre opanowanie sterowania kamerą, podczas walki będzie miało to olbrzymie znaczenie (większa wprawa = mniejszy chaos = szybciej wydawane rozkazy). Nauczymy się również kilku ważnych skrótów klawiszowych: F- centruje obraz na zaznaczonej jednostce, a także umożliwia maksymalne przybliżenie kamery) M- otwiera movement disc (dzięki niemu możemy przemieszczać jednostki), Shift- podczas otwarcia movement disc, umożliwia przemieszczanie naszych jednostek w trójwymiarze. Prócz tego, poznamy podstawy budowania statków, wydobywania minerałów, a także prowadzenia badań nad nowymi technologiami. Na koniec przeprowadzimy małą potyczkę z siłami wroga, jest ona znakomitym przetarciem przed prawdziwą wojną, która czeka nas już niedługo. Dopiero gdy pomyślnie ukończymy misję treningową, to przechodzimy do podstawowej rozgrywki.

Rasa KUSHAN

Misja 1

Podstawowe cele: 1. Wybudować Research Ship. 2. Pozbierać asteroidy 3. Zniszczyć Target Drones. 4. Wynaleźć Fighter Chassis. 5. Przechwycić cel pokazowy.

Typowa pierwsza misja. Zerowy poziom trudności. Szybko wysyłamy nasz Resource Collector do zbierania asteroidów (wystarczy na nim kliknąć prawym przyciskiem i wydać rozkaz- Harvest lub wcisnąć H na klawiaturze). Pierwsze zadanie wykonane. Wchodzimy w opcje Build i budujemy Research Ship. Gdy statek będzie gotowy, wchodzimy w opcje Research i zaczynamy pracę nad Fighter Chassis. Następnie zaznaczamy nasze myśliwce, ustawiamy je w dowolną formację, np. X (F7) i lecimy zniszczyć Target Drones. Na mapie pojawią się kolejne cele pokazowe. Należy je zniszczyć, tym razem wybierając również taktykę dla naszej eskadry, np. Aggressive (F4). Bułka z masłem, nie powinno być z tym żadnych problemów. Dostaniemy kolejne zadanie- przechwycić cel, używając statku Salvage Corvette. Nic prostszego. Szybko go budujemy i lecimy do celu. Wystarczy na nim kliknąć i już po kilku chwilach przejmiemy nad nim kontrolę. Teraz wykonujemy skok w hiperprzestrzeń i już zaczynamy drugą misję.

Misja 2

Podstawowe cele: 1. Wysłać jednostkę badawczą do Khar-Selin. 2. Przechwycić wrak Khar-Selim. 3. Ochronić ekipę przechwycającą. 4. Obronić nasz statek macierzysty.

Pośpiech w tej misji jest niewskazany. Spokojnie zacznijmy zbierać asteroidy, wybudujmy kilka nowych myśliw-

ców. Dopiero teraz wysyłamy jednostkę badawczą w określony sektor. Ku naszemu zdziwieniu odnajdziemy tam tylko wrak Khar-Selin, a także zostaniemy zaatakowani! Wreszcie robi się ciekawie. Siły wroga nie są zbyt duże, tak więc z obroną nie powinno być większych problemów (wystarczy wykorzystać statki Scout). W trakcie powinniśmy rozpocząć badania nad nowymi technologiami (np. Corvette Drive). Gdy uporamy się z przeciwnikiem, uzupełniamy flotę, przegrupowujemy i wysyłamy Salvage Corvette, aby przechwyciła wrak, który odnalazła jednostka badawcza. Razem z nią wysyłamy kilka naszych myśliwców dla ochrony. Dodatkowo, możemy wyprodukować dwie, trzy Repair Corvette. Mają

one za zadanie reperować nasze jednostki. Wystarczy, że zaznaczamy ją, wciśniemy Z i zaznaczymy statki, które mają być reperowane. Repair Corvette powinny znajdować się w każdym oddziale, jaki tworzymy. Pozwoli to nam zredukować ewentualne straty. Gdy tylko nasze siły dotrą na miejsce, zostaną zaatakowane. Należy za wszelką cenę ochronić Corvette i zapewnić jej bezpieczny powrót do statku macierzystego. Teraz rozpęta się prawdziwa walka! Należy wybudować kilka, kilkanaście statków Interreceptor, ustawić je w formacje X, ustawić taktykę na agresywną i uderzyć na wroga! Nie musimy go kompletnie unicestwiać, wystarczy, że wygramy kilka starć i zmusimy go do odwrotu. Teraz spokojnie możemy zebrać resztę asteroidów, dokończyć badania i na koniec skoczyć w hiperprzestrzeń. Przed skokiem upewnijmy się, iż posiadamy przynajmniej dwie Salvage Corvette- będą potrzebne w misji kolejnej.

Misja 3

Podstawowe Cele: 1. Ochronić i przechwycić Cryo Trays. 2. Zdobyć jeden ze statków wroga.

Powinniśmy się pospieszyć. Wydajemy rozkaz zbierania asteroidów naszym Resource Collectorom. Rozpoczynamy również badania nad którąś z dostępnych technologii. Szybko grupujemy nasze myśliwce, ustawiamy w formacje X i atakujemy wroga. Równolegle wypuszczamy nasze Korwety. Dzielimy zadania tak, aby myśliwce zniszczyły jeden z wrogich statków, a drugi przechwyciły nasze Salvage Corvetty. Nie powinno być żadnych kłopotów, wrogie statki nie mają praktycznie szans na obronę. Dostaniemy kolejne zadanie- przechwycić Cryo Trays. Nic prostszego- trzy kursy naszych Korwet w tamten region i po sprawie. Zbieramy resztę asteroidów, kończymy badania nad technologiami i skaczemy w hiperprzestrzeń.

Misja 4

Podstawowe Cele: 1. Rozpocząć zbieranie asteroidów. 2. Wybudować Resource Controller. 3. Ochronić nasz matczyny statek.

W tej misji trzeba działać powoli! Jeśli zbyt szybko rzucimy się do zbierania asteroidów, to wroga flota zniszczy nas w ciągu kilku chwil. Budujemy kolejny Resource Collector, a także Resource Controller. Dużą ilość surowca inwestujemy w rozbudowę naszej floty ofensywnej. Produkujemy kilka Assault Frigate (czym więcej, tym lepiej) i ok. 5 Salvage Corvette- będą potrzebne za chwilę. Naszemu Resource Controllerowi wydajemy rozkaz chronienia Collectorów (wciskamy G i zaznaczamy Collectory). W ten sposób mamy pewność, iż będzie on zawsze w ich pobliżu, co zapewni nam znacznie szybszy dopływ tak potrzebnego surowca. W parę chwil po rozpoczęciu zbierania, na naszych sensorach ukaże się obcy statek. Nie martwcie się, nie są to nasi wrogowie, tylko galaktyczni kupcy - Bentusi. Zawsze warto z nimi handlować, kupować wszystkie technologie, jakie nam zaproponują. Chwilę później nasze Zbieracze asteroidów zostaną zaatakowane przez wroga- szybko wysyłamy w ten rejon nasze myśliwce (przynajmniej 20), które bezproblemowo rozbiją siły przeciwnika. Całe to zdarzenie powinno nauczyć nas jednej rzeczy- musimy ciągle chronić nasze Collectory, zawsze w ich pobliżu powinna znajdować się eskorta kilku myśliwców. Collectory są zbyt cenne, abyśmy mogli pozwolić sobie na ich utratę! To jednak nie koniec ataku wroga! W pobliżu naszego statku-matki pojawią się dość liczne siły wroga. Poczekajcie, aż nasze myśliwce nawiążą walkę i rzućcie do ataku Salvage Corvetty (tak, aby zaszły wroga od tyłu). W ciągu kilku chwil przejmiemy kontrolę nad dużą liczbą wrogich statków! To jeszcze nie koniec! Na naszych radarach ukaże się potężny lotniskowiec wroga. Użyjmy wszystkich dostępnych sił, aby go zniszczyć. Kiedy zostanie poważnie uszkodzony, powinien uciec w hiperprzestrzeń. Teraz pozbywamy się reszty wrogich jednostek (możemy spróbować któreś przechwycić). Misja zakończona pomyślnie. Zanim skoczymy w hiperprzestrzeń, zbierzmy resztę asteroidów i uzupełnijmy stracone jednostki.

Misja 5

Podstawowe Cele: 1. Zbadać obszar rozciągający się za pasem asteroidów. 2. Zniszczyć wszystkie wrogie statki.

Tak jak poprzednio, nie spieszcie się z wykonaniem pierwszego zadania. Spokojnie wysyłamy nasze Collectory do zbierania asteroidów. Wszystkie dostępne surowce przeznaczamy na budowę statków ofensywnych. Jak najszybciej rozpoczynamy pracę nad Plasma Bomb Launcher. Gdy badania zastaną zakończone, będziemy mogli budować znakomite myśliwce bombardujące - Attack Bombery. Produkujemy ich ok. 10 sztuk. Kontynuujemy budowę floty, tak, aby w jej skład wchodziło przynajmniej 25 Interreceptorów, 6 Ion Cannon Frigate, 10 Attack Bomberów, 3 Support Frigate i 5 Salvage Corvette. Dopiero teraz możemy bez strachu wysłać jednostkę badawczą w niezbadany region, rozciągający się za pasem asteroidów. Natrafimy tam na dużą grupę jednostek nieprzyjaciela - należy zetrzeć je na kosmiczny pył! Rzucamy do ataku całą naszą flotyllę. Walka będzie stosunkowo trudna. Wydajemy naszym myśliwcom rozkaz atakowania wrogich myśliwców. Nasze Ion Cannon Frigate i Salvage Corvette powinny zająć się większymi jednostkami przeciwnika. Powinniśmy zniszczyć dwa wrogie Collectory (albo lepiej przejąć nad nimi kontrolę). W ten sposób odetniemy dopływ surowca naszym wrogom. W trakcie rozpoczynamy badania nad Defender Sub-System. Na koniec czeka nas walka z kilkoma niszczycielami wroga- nie mamy szans na przejęcie nad nimi kontroli, tak więc unicestwiamy je, używając Attack Bomberów i Ion Frigate. Gdy po przeciwniku pozostanie już tylko pył, zbieramy wszystkie asteroidy, kończymy badania nad Defender Sub-System i skaczemy w hiperprzestrzeń.

Misja 6

Podstawowe Cele: 1. Ochronić statek-matkę.

Nasz statek znalazł się na szlaku kolizyjnym z meteorytami. Trzeba będzie zniszczyć wszystkie, które podążają w jego stronę. Będzie to dość łatwe (lecz czaso-

chłonne). Cały obszar w pobliżu naszego statku macierzystego jest zagrożony bombardowaniem meteorytów, tak więc trzeba wycofać z niego całą naszą flotę. W pobliżu powinny zostać jedynie 3 Support Frigate, które ustawiamy za naszym statkiem-matką i wydajemy im rozkaz bezustannej reperacji (wciskamy Z i zaznaczamy macierzysty statek). Teraz możemy sobie zrobić przerwę na kawę, ponieważ chwilowo nie mamy nic do roboty. Meteoryty będą po kolei rozbijać się o nasz statek-matkę, nasze Support Frigate, będą go reperować i tak cały czas. Należy jedynie uważać, by któryś z meteorytów nie uderzył w naszą Fregatę (jeśli będą dobrze ustawione za statkiem, to nie mam na to szans). W trakcie rozpoczynamy badania nad Super-Capital Drive. Gdy zagrożenie ze strony meteorytów zostanie zażegnane, pojawią się Bentusi. Kupujemy u nich kolejną technologię i skaczemy w hiperprzestrzeń.

Misja 7

Podstawowe Cele: 1. Zebrać Nebule, 2. Ochronić naszą flotę.

Nie powinniśmy się spieszyć. Całe rezerwy surowca, jakie posiadamy inwestujemy w rozbudowę naszej floty. Kilka Ion Frigate (albo lepiej Destroyerów) i kilkanaście Interreceptorów. Dopiero teraz możemy wysłać nasze Collectory, by zbierały Nebule. Gdy tylko rozpoczną pracę, pojawi się statek Obcych. Niestety rokowania nie skończą się tak jakbyśmy sobie tego życzyli, rozwścieczony przeciwnik wyśle w naszym kierunku

eskadrę swoich myśliwców. Nie pozostaje nam nic innego tylko się bronić! Napastnik skupi się na atakowaniu naszych Collectorów, tak więc powinniśmy w ich kierunku szybko wysłać nasze siły. Skupiamy się przede wszystkim na obronie naszych statków, na ataku skoncentrujemy się za chwilę. Bezustannie produkujmy nowe jednostki. Po około 10 minutach walki, nasze generatory zostaną wykonane i będziemy mogli uciec w hiperprzestrzeń. Niestety, statek obcych nam na to nie pozwoli. To oznacza jedno - musimy go zniszczyć! Da ataku rzucamy wszystkie ION Fregate, Destroyery i Attack Bombery, a także małą część Intereceptorów (reszta powinna w dalszym ciągu chronić Resource Collectory). Niech część naszej floty skupi się na ataku na statek matkę obcych, a część na niszczeniu pojemników z paliwem (fuel pods), które znajdują się w pobliżu. To pozbawi wroga zapału do walki - ucieknie w hiperprzestrzeń. Nareszcie zapanuje spokój. Zbieramy resztę Nebuli, uzupełniamy straty, budujemy kolejne statki, przegrupowujemy nasza flotę i skaczemy w hiperprzestrzeń. Ważne, aby na koniec tej misji nasza flota liczyła przynajmniej 2 Destroyery, 4 Ion Frigate, 2 Support Frigate, 10 Interreceptorów, 2 Salvage Corvette lub była silniejsza. W kolejnej misji od razu musimy stawić czoła dużym siłom wroga, i jeśli będziemy dysponowali słabszą flotą, to nasze szansę na wygraną są znikome. Jeśli nasza flota jest słabsza, to powinniśmy powtórzyć misje 7 i ukończyć ją z mniejszymi stratami.

Misja 8

Podstawowe cele: 1. Zniszczyć napastników. 2. Zniszczyć Hyperspace Inhibitors.

Bardzo trudna misja. Już na "dzień dobry" atakują nas spore siły wroga. Szybko przegrupowujemy naszą flotę. Sposób walki jest podobny jak w misji wcześniejszej. Nasze Collectory zostawiamy w pobliżu statku macierzystego, chwilowo się nimi nie interesujemy. Całą naszą siłę ognia skupiamy na pojemnikach z paliwem (fuel pods). Wrogie myśliwce kompletnie ignorujemy (i tak ulegną one zniszczeniu, gdy skończy się im paliwo). Gdy oczyścimy przestrzeń z pojemników z paliwem, nasz ogień kierujemy na statek-matkę obcych. Uważajcie, aby nie atakować go od frontu, albowiem dysponuje on dużą siłą ognia! Za to z boku i z tyłu jest kompletnie bezbronny. Przeciwnik wyśle przeciwko nam bardzo silne statki - Multi-Beam Frigate. Gdy tylko któregoś z nich zauważymy, od razu atakujmy go całymi naszymi siłami! Taka Fregata pozostawiona sama sobie, potrafi w kilka chwil zniszczyć nasze Destroyery! Najlepszym, co możemy zrobić, to spróbować przejąć nad nimi kontrolę za pomocą naszych Salvage Corvette. W momencie, gdy przeciwnik zaczyna atakować któryś z naszych statków, szybko podlatujemy do niego dwoma Salvage Corvettami. I już jest nasz! W ten sposób nie tylko zażegnamy niebezpieczeństwo, ale zdobędziemy potężne wsparcie. Wracamy do niszczenia statku-matki obcych. Gdy poważnie go uszkodzimy, skoczy on w hiperprzestrzeń. Nie cieszcie się jednak zbyt szybko - za parę chwil zaatakuje nas drugi. Walka z nim przebiega identycznie jak z pierwszym (niszczymy najpierw zbiorniki paliwa, Multi-Beam Frigate i na koniec sam statek-matkę). Gdy i ten zastanie potężnie uszkodzony i skoczy w hiperprzestrzeń, to zapanuje długo oczekiwany spokój. Dobijamy resztkę wrogich myśliwców, które latają w okolicy. Możemy się wziąć za

uzupełnianie strat. Wysyłamy nasze Collectory do pracy. Rozpoczynamy badania nad Drone Technology. Budujemy jednostkę badawczą i wysyłamy w kierunku skąd pochodzi sygnał. Znajduje się tam ostatni statek-matka obcych. Przechodzimy do ataku. W połowie drogi natkniemy się na siły wroga - kilka Muli-Beam Frigate i trochę myśliwców. Z ich zniszczeniem nie powinno być żadnych problemów (wystarczy kilka Niszczycieli). Podlatujemy do statku-matki i rozpoczynamy ciągły obstrzał. Jest on praktycznie pozostawiony bez obrony, tak więc z jego unicestwieniem nie będzie problemów. Gdy to uczynimy, czekamy aż nasze Collectory zbiorą całą Nebule, jaka znajduje się w regionie (a tej jest bardzo dużo, zdobędziemy całkiem pokaźną rezerwę surowca) i skaczemy w hiperprzestrzeń.

Misja 9

Podstawowe Cele: 1. Zbadać statek-widmo. 2. Zniszczyć flotę obcych. 3. Przejąć kontrolę nad statkiem-widmem.

Spokojnie zaczynamy zbieranie asteroidów. Wysyłamy próbkę badawczą w okolicę regionu, w którym nasze sensory odnalazły coś nietypowego. Naszym oczom ukaże się całkiem spory statek-widmo, w pobliżu którego kręci się kilka jednostek ochrony. Czas przystąpić do działań ofensywnych. Do ataku nie będziemy mogli użyć Niszczycieli i Fregat! Statek-widmo generuje nieznane pole siłowe, które w kilka chwil przejmie kontrolę nad naszymi jednostkami! Tak więc do ataku możemy użyć jedynie myśliwców i korwet. Produkujemy przynajmniej 15 Interreceptorów, 10 Attack Bomberów, a także grupę 15 Salvage Corvette (będzie to dość kosztowne, ale możemy wykorzystać rezerwy surowca, jakie zgromadziliśmy w misji poprzedniej).
Czas przystąpić do ataku. Nasze myśliwce ustawiamy w formacji Broad (aby ustawiły się w linii) i ruszamy do ataku. Wytyczamy im jeden cel - największy Krążownik. Dopiero, gdy zawiąże się walka, wysyłamy nasze Salvage Corvette. W całym tym zamieszaniu, jakie powstanie (dzięki dużej liczbie naszych myśliwców), przeciwnik nie będzie atakował Korwet (a przynajmniej w małym stopniu). W ciągu kilku chwil przejmujemy kontrolę nad wszystkimi statkami nieprzyjaciela (z wyjątkiem Krążow-

nika, lepiej go sobie odpuścić i pozwolić, aby nasze myśliwce spokojnie go unicestwiły). Dopiero teraz, gdy w pobliżu statku-widma nie ma już żadnych obrońców, zaczynamy się nim interesować. Koncentrujemy na nim ogień wszystkich naszych myśliwców. Po pewnym czasie zostanie wyświetlony komunikat, że zniszczyliśmy jego osłony. Wtedy wysyłamy nasze Salvage Corvetty, by przejęły nad nim kontrolę. Jeśli im się to nie uda, ponawiamy atak myśliwców. Aż do skutku. Gdy nasza misja zakończy się sukcesem, pojawią się galaktyczni kupcy-Bentusi. Zaoferują nam ciekawą technologię w zamian za informacje ze statku-widma. Oczywiście, dobijamy targu. Rozpoczynamy badania nad Gravity-well, zbieramy resztę asteroidów i skaczemy w hiperprzestrzeń.

Misja 10

Podstawowe cele: 1. Zniszczyć stację badawczą wroga. 2. Zniszczyć Lotniskowiec przeciwnika. Unicestwić całą wrogą flotę.

To będzie bardzo długa misja. Tak więc nie musimy się spieszyć, wszystkie czynności starajmy się wykonywać po woli i dokładnie. Misja ta będzie doskonałym testem naszej cierpliwości, sprawdzi jak dobrze opanowaliśmy przemieszczanie naszych jednostek w trójwymiarowym środowisku. Zaczynamy od wynalezienia wszystkich możliwych technologii (Proximity Sensor, Gravity Generator, a także Minelaying Tech). Wysyłamy nasze Collectory do zbierania asteroidów. Ale uwaga! W tej misji nie będzie to takie proste. Powodem jest pobliska gwiazda, która emanuje silne promieniowanie, wyniszczające wszystkie jednostki na mapie. Jedynym ratunkiem jest schronienie się w kosmicznym pyle (zaznaczony na mapie jako małe, siwe kropeczki). Trzeba wciąż pilnować, aby nasze jednostki były nim otoczone. W pobliżu naszego statku-matki, znajdują się dwa duże złoża asteroidów. Tworzymy grupę składającą się z dwoch Resource Collectorów, Resource Controlera, i dwóch Support Frigate. Taką eskadrę wysyłamy do zbierania asteroidów. Ponieważ będzie musiała ona pokonać odcinek,

na którym nie będzie ochraniał nas kosmiczny pył, tak więc trzeba cały czas ją obserwować i za pomocą Support Frigate reperować, co pewien czas, nasze statki (fregaty powinny również, co jakiś czas reperować się wzajemnie). W ten sposób nasza grupa powinna bezpiecznie dotrzeć do złóż asteroidów. Dokładnie reperujemy wszystkie jednostki i rozpoczynamy zbieranie. Co pewien czas opłaca się spoglądać, jak przebiegają prace i ewentualnie reperować jednostki. Gdy złoża się wyczerpią, przenosimy naszą eskadrę w inne miejsce. Oczywiście bardzo uważając podczas drogi na "niezapylonym" terenie, reperując co chwilę ewentualne uszkodzenia. Przyznam, że jest to dość żmudne i mało przyjemne, ale nie ma innego sposobu. Zalecam cierpliwość i raz jeszcze cierpliwość. Równolegle zaczynamy pracę nad podjęciem działań ofensywnych. Budujemy Carrier, a także kilka Destroyerów i Support Frigate. W skład naszej grupy ofensywnej powinny wchodzić - 6 Niszczycieli, Lotniskowiec i 5 Fregat Zaopatrzeniowych. Wysyłamy naszą ekipę w kierunku, z którego dochodzi

sygnał stacji badawczej wroga. Zwracajmy uwagę na to, aby nasza grupa posuwała się do przodu, trasą wytyczoną przez pył. Unikniemy wtedy niepotrzebnych zniszczeń (choc te zawsze możemy wyreperować za pomocą Support Frigate). Będziemy potrzebowali dużo czasu, by dostać się do celu (raz jeszcze zalecam cierpliwość). Zanim dotrzemy do stacji badawczej, możemy natrafić na kilka wrogich jednostek. Wyrzucają one miny (pomarańczowe punkty), które naprowadzają się automatycznie na nasz statek, gdy tylko ten znajdzie się w pobliżu. Teoretycznie nie spowodują naszym Niszczycielom większych strat, ale zalecam ostrożność i szybką reperację ewentualnych uszkodzeń. W pobliżu stacji powinniśmy się również natknąć na wysuniętą eskadrę wroga. Jest ona mało liczna, ale stosunkowo silna. Po potyczce wyreperujmy nasze statki i kontynuujmy podróż. W końcu powinniśmy dotrzeć do stacji badawczej. Dość dużo wrogich jednostek znajduje się w jej pobliżu. Na początku nas interesuje tylko jedna - wrogi Lotniskowiec. Musimy go jak najszybciej zniszczyć, nie pozwolić na skok w hiperprzestrzeń! Skoncentrujmy na nim cały nasz ogień. Kiedy już go unicestwimy, zajmujemy się resztą floty przeciwnika. Niszczymy w kolejności Ion Cannons, wrogie myśliwce i dopiero w momencie, gdy zniszczymy wszystkich obrońców skupiamy nasz ogień na stacji badawczej. Jest ona bardzo wytrzymała, ale zmasowany obstrzał z naszych Niszczycieli powinien w niedługim czasie ją unicestwić. Zbieramy resztę asteroidów (o ile macie jeszcze na to cierpliwość :-)), uzupełniamy straty (nasza flota musi liczyć przynajmniej 6 Niszczycieli, 10 Salvage Corvette) i skaczemy w hiperprzestrzeń.

Misja 11

Podstawowe cele: 1. Zniszczyć flotę Taiidan

Misja krótka, łatwa i przyjemna. Gdy tylko wyjdziemy z hiperprzestrzeni, naszym oczom ukaże się statek Bentosów, atakowany przez znaczne siły Taiidan. Oczywiście, nie będziemy się przyglądać, tylko ruszymy z natychmiastową pomocą dla naszych partnerów handlowych. Rzucamy do ataku wszystko, co mamy. Kiedy zawiąże się walka, wysyłamy nasze Salvage Corvette, powinno udać się im przechwycić kilka wrogich statków. Nasze siły powinny w ciągu kilku chwil unicestwic przeciwnika. W ramach wdzięczności Bentosi opowiedzą nam ciekawą historię o początkach naszej cywilizacji. Zbieramy całkiem pokaźne złoża asteroidów, uzupełniamy i grupujemy naszą flotę (w przyszłej misji nie bę-

dzie na to zbytnio czasu). Skaczemy w hiperprzestrzeń.

Misja 12

Podstawowe cele: 1. Zniszczyć generatory pola grawitacyjnego. 2. Ochronić nasza flotę. Obronić statek Defektor.

Dość trudna misja, bardzo chaotyczna. Nie ma czasu na myślenie, trzeba działać. Szybko przegrupowujemy naszą flotę i niszczymy generatory pola grawitacyjnego (statki w kształcie kuli ustawione z trzech stron naszego statku-matki). Do tego celu znakomicie nadają się Ion Frigate. Gdy generatory zostaną zneutralizowane, wypuszczamy nasze Salvage Corvette. Za ich pomocą staramy się przejąć kilka wrogich krążowników. Równolegle prowadzimy ciągły obstrzał z naszych Niszczycieli. W kilka chwil powinniśmy opanować sytuację. Rozpoczynamy badania nad Cloak Technology. Przeciwnik użyje w kolejnym starciu niewidzialnych statków (a dokładniej to chronionych specjalnym polem ukrywającym). Jak najszybciej budujemy kilka Promixy Sensors, w ten sposób będziemy mogli wykrywać niewidzialne jednostki. Jeśli w pobliżu naszego statku macierzystego nie będzie już żadnych przeciwników, przechodzimy do kontrofensywy. Reperujemy nasze statki, ewentualnie uzupełniamy straty. Dzielimy naszą flotę na dwie części - pierwsza zostaje pilnować statku-matki, druga wyrusza nękać wroga. Wypuszczamy kilka Promixy Sensors w pobliże złóż asteroidów i w tym kierunku wysyłamy naszą eskadrę. Prędzej czy później natkniemy się

się w pobliżu naszego statku-matki. Naszymi niszczycielami przeczesujemy najbliższe okolice, niszczymy niedobitki armii wroga. Zbieramy wszystkie asteroidy (będzie to dość czasochłonne, można sobie wyjść do kuchni zaparzyć herbatkę :-) i skaczemy w hiperprzestrzeń.

Misja 13

Podstawowy cel: 1. Wylądować w stacji komunikacyjnej.

Dość łatwa misja, pod warunkiem, że będzie się postępowało według schematu i nie popełni się błędów. Aby dotrzeć do stacji, musimy przedostać się przez złomowisko. I nie byłoby w tym nic trudnego, gdyby nie fakt, iż jest ono naszpikowane automatycznymi działkami, starającymi się zniszczyć wszystko w zasięgu wzroku. Użycie naszych Niszczycieli nie wchodzi w grę, albowiem złomowiska pilnuje bardzo osobliwy statek przeciwnika, przejmujący kontrolę nad naszą ciężką flotą lub teleportujący ją w wybrane miejsce złomowiska. Tak więc w tej misji możemy użyć jeskiem, tak więc wrogie działka nie są wstanie nam zagrozić. Podróżujemy do momentu, aż znajdziemy się dokładnie (albo prawie dokładnie) nad stacją komunikacyjną. Zapisujemy grę (na wszelki wypadek). Zaczynamy nurkować w dół w kierunku stacji. Gdy tylko wejdziemy w obszar złomowiska, uaktywnią się działka (jest ich w tym obszarze dość sporo). Wciąż nurkujemy, aż do momentu, gdy naszym oczom ukaże się stacja komunikacyjna (dość duży statek o nazwie Junkyard Ofice). Naszym Interreceptorom ustawiamy taktykę na agresywną i staramy się zniszczyć po kolei wszystkie działka, znajdujące się w pobliżu. Taki sam rozkaz wydajemy 15 Scoutom, a pozostałymi 5 próbujemy dostać się do stacji. Ponieważ działka będą zajęte strzelaniem do naszych Interreceptorów, tak więc powinno się to nam udać (jeśli się nie uda, to odgrywamy zapisany stan gry i próbujemy raz jeszcze). Kiedy któryś z naszych myśliwców wyląduje w stacji - od razu skaczemy w hiperprzestrzeń.

Misja 14

Podstawowe cel: 1. Zniszczyć generator pola.

Bardzo łatwa, lecz strasznie długa misja. Musimy ją jednak wykonać jak najlepiej - ułatwi nam to rozgrywkę w dwóch ostatnich potyczkach. Wysyłamy nasze kolektory do pracy, należy im jednak pozwolić na zebranie tylko tych asteroidów, które znajdują się w pobliżu naszej bazy (reszta złóż znajduje się na terytorium chronionym przez zmasowane siły przeciwnika). Generator jest chroniony przez olbrzymią ilość Ion Cannon Frigate. Jednak dostanie się do niego i unicestwienie nie będzie żadnym problemem. Produkujemy 20 Cloaked Fighters, włączamy im ukrywające pole siłowe (Z) i lecimy prosto do generatora. Przeciwnik nie ma szans nas wytropić. Spokojnie niszczymy każ-

na siły wroga - staramy się je jak najszybciej unicestwić. Nasza grupa ofensywna niech posuwa się coraz dalej i dalej, wzdłuż drogi, którą wytyczają złoża asteroidów i kosmicznego pyłu. Należy pamiętać, aby co jakiś czas wysyłać jednostki Promixy Sensors w rejony, w które przenosi się grupa ofensywna. Gdzieś w pobliżu złóż asteroidów znajdują się Collectory nieprzyjaciela - oczywiście powinniśmy je zniszczyć (lub przechwycić Korwetami). W tym samym czasie oponent powinien zmasowanie zaatakować naszą bazę! Wykorzystujemy drugą część naszej floty do obrony. Siły wroga są duże, ale my byliśmy dobrze przygotowani. W tym samym czasie nasza grupa ofensywna powinna badać kolejny teren. Po pewnym czasie powinniśmy natknąć się na wrogi Lotniskowiec. O dziwo, zechce on przejść na naszą stronę, pod warunkiem, iż udzielimy mu wsparcia i obronimy przed atakami! Oczywiście, staramy się go bronić. Unicestwiamy wszystkie wrogie jednostki, które kręcą

dynie myśliwców. Rozpoczynamy badania nad Heavy Guns i później Cloack Generator. W misji tej kompletnie rezygnujemy ze zbierania asteroidów - złoża znajdują się w samym centrum złomowiska i dostanie się tam jest niezwykle trudne. Przechodzimy do głównego celu naszej misji. Trzeba będzie zadziałać sposobem. Budujemy 20 Scoutów i 20 Interreceptorów. Wykorzystamy fakt, że środowisko gry jest trójwymiarowe. Wysyłamy naszą eskadrę na znaczną wysokość w górę. Dopiero teraz lecimy w kierunku stacji komunikacyjnej. Ponieważ nasza flota przelatuje ponad złomowi-

dy jego człon. Gdy naszym myśliwcom zacznie kończyć się paliwo - wracamy i tankujemy (D). Aby skrócić odległość, wysyłamy w pobliże terytorium wroga jedną Support Frigate. Po tankowaniu znowu wracamy do atakowania generatora. I tak cały czas, aż do zniszczenia ostatniego członu. Jednak w tej misji najważniejsza jest inna sprawa. Trzeba wykorzystać fakt, iż w okolicy znajduje się olbrzymia ilość wrogich ION Cannon Frigate (ponad 100). Trzeba przejąć kontrolę nad jak największą ich ilością (przynajmniej 30). Dzięki temu uzbieramy bardzo silną armię, bardzo przydatną w finałowym starciu. Tak więc produkujmy dużą liczbę Salvage Corvette (nawet 40 nie będzie za dużo !), 10 myśliwców i kilka Promixy Sensors. Cała taktyka przechwycania jest prosta, lecz czasochłonna. W skrócie można by ją nazwać "na wabia". Podlatujemy całą ekipą w pobliże terytorium wroga (tylko nie za blisko!). Wysyłamy jedną Promixy Sensor w kierunku najbliższej jednostki wroga. Kiedy zostanie przez niego namierzona, uciekam w kierunku naszej grupy przechwytowej. Wrogie jednostki podejmą pościg, wyłamią się z szyku i podążą za naszym Promixy Sensor. Kiedy oddalą się na sporą odległość od reszty grupy, atakujemy naszymi Scoutami (ustawiamy im taktykę na Evasive). Dopiero teraz wysyłamy Salvage Corvette i w kilka chwil przejmujemy kontrolę nad wrogimi Ion Cannons. Całą czynność powtarzamy bardzo wiele razy. Należy jednak uważać, by nie zwabiać zbyt dużej liczby wrogich jednostek, albowiem może nie starczyć nam Korwet, aby je przechwycić. Najlepiej zwabiać grupy po 5-8 jednostek. W taj misji opłaca się być cierpliwym. Kiedy uznamy, że przechwyciliśmy wystarczającą ilość Ion Cannon, budujemy 30 (!) Repair Corvette (będą potrzebne w finałowej rozgrywce), skupiamy się na zniszczeniu Generatora (wykorzystujemy nasze niewidzialne myśliwce) i skaczemy w hiperprzestrzeń.

Misja 15

Podstawowy cel : 1. Zniszczyć obiekt.

Będzie to najkrótsza misja w całej grze, a także najłatwiejsza (pod warunkiem, że przyłożyliśmy się do wykonania misji 14). W naszym kierunku zbliża się potężny meteoryt. Dodatkowo jest chroniony przez silną flotę wroga. Mamy 5 minut, by go zniszczyć i uniknąć kolizji. Szybko do ataku wysyłamy wszystkie Ion Cannon, które zdobyliśmy w misji wcześniejszej i wszystkie nasze Niszczyciele. Obchodzi nas tylko jeden cel - meteoryt. Wrogie jednostki kompletnie ignorujemy. Na meteoryt skupiamy cały nasz ogień. W niedługim czasie zostanie unicestwiony. Jak najszybciej skaczemy w hiperprzestrzeń (J), przerywamy dokowanie (w ten sposób unikniemy większych strat).

Misja 16

Podstawowy cel: 1. Unicestwić całe siły przeciwnika.

No i w końcu udało się nam dotrzeć do ostatecznego starcia. Misja ta naprawdę zasługuje na miano finałowej - jest niesamowicie trudna, o wiele trudniejsza niż wszystko z czym musieliśmy się borykać do tej pory. Dodatkowo wszystko w niej dzieje się błyskawicznie, mamy mało czasu na decyzje. Za małą chwilę przeciwnik przypuści na nasz statek-matkę zmasowany atak. Musimy działać błyskawicznie. Grupujemy nasze Repair Corvette i wydajemy rozkaz ciągłego reperowania statku macierzystego. Wysyłamy nasze Collectory do zbierania, odsuwamy na bok nasz Lotniskowiec (aby nie został zbyt szybko zniszczony). Pierwszy atak przeciwnika nadejdzie od frontu. Wróg skupi całą siłę swego ognia na naszym macierzystym statku. Dla tego tak ważne jest abyśmy posiadali sporą liczbę Fregat i Korwet reperujących, inaczej przeciwnik unicestwi nas w czasie krótszym niż 2 min. Rzucamy do obrony wszystkie nasze Ion Cannon Frigate i Niszczyciele. I teraz nadejdzie moment prawdy - wyda się czy dobrze wykonaliśmy misję 14. Jeśli dysponujemy 30 Repair Corvette i przynajmniej 30 Ion Cannons, to powinno nam się udać obronić. Jeśli przetrzymaliśmy pierwszy atak, zniszczyliśmy napastników, to już możecie być pewni, iż tę misję zakończycie sukcesem! Najtrudniejsze zadanie wykonane. Korzystając z chwili spokoju, reperujemy nasze jednostki, jeśli mamy jeszcze jakieś rezerwy surowca, to w całości przeznaczamy je na budowę Repair Corvette (o ile podczas pierwszego ataku zostały zniszczone) i ciężką flotę ofensywną. Produkujemy także kilka Promixy Sensors i rozstawiamy dookoła, w niedużej odległości od naszego statku matki (w ten sposób zauważymy wrogą flotę, gdy tylko zacznie się zbliżać w naszym kierunku). Dzielimy naszych obrońców na dwie grupy - w skład pierwszej powinny wchodzić 15 Ion Cannon Frigate, 5 Repair i wszystkie myśliwce, jakie posiadamy. Corvette, w skład drugiej, reszta. Druga grupa zostaje przy statku-matce, natomiast pierwszą wysyłamy w kierunku złóż asteroidów, ustawionych daleko przed naszym matczynym statkiem. Pracują tam Collectory wroga - niszczymy je w kilka sekund. Chwilowo skupiamy się na utrzymaniu pozycji, pilnujemy złóż asteroidów. W międzyczasie zostaniemy ostrzażeni przez komputer pokładowy, że z hiperprzestrzeni wyłoniły się posiłki dla naszego wroga. Możemy być pewni, że za chwilę znowu na nas uderzą. Bronimy się w ten sam sposób, co przy pierwszym ataku. Za chwilę powinien nadejść atak kolejny i gdy ten również zostanie rozbity, nadejdzie kolejny. Równocześnie nad naszym statkiem - matką wyjdą z hiperprzestrzeni kolejne statki. Na szczęcie będzie to flota rebeliantów, która postanowiła wesprzeć nas w naszej heroicznej walce. Można powiedzieć, że jest to moment przełomowy. Unicestwiamy wszystkie jednostki, które wciąż atakują nasz statek-matkę i przechodzimy do ofensywy. Do ataku rzucamy 3/4 naszych jednostek ofensywnych (resztę zostawiamy do pilnowania statku-matki, ot tak na wszelki wypadek). Razem ze sprzymierzonymi siłami atakujemy statek-matkę przeciwnika. Najpierw pozbywamy się pobliskich statków i dopiero teraz skupiamy się na zniszczeniu bezbronnego statku macierzystego nieprzyjaciela (no chyba, iż dysponujemy naprawdę dużymi siłami, wtedy od razu atakujemy statek-matkę, nie zważając na straty własne). Kiedy wrogi statek zostanie unicestwiony, możemy wyciągać z zamrażarki szampana (oczywiście bezalkoholowego :-)) i świętować ukończenie jednej z najlepszych gier ostatnich czasów..

Werdykt

Gra Homeworld wywarła na mnie duże wrażenie. Jest znakomicie wykonana (ach ta wspaniała grafika i muzyka), nie ma szalonych wymagań sprzętowych (mimo, iż całe środowisko i obiekty są trójwymiarowe, może działać bez akceleratora 3D), no i nietuzinkowe podejście do tematu. Znakomita alternatywa dla wszystkich, którym dawno przejadły się wszelkiego rodzaju kolony Command & Conquer. Nie ma się co oszukiwać - powstał nowy hit, w oparciu o który powstaną kolejne gry (i to pewnie jeszcze lepsze, pozbawione niektórych niedociągnięć). Tego wam i sobie życzy, znikający w hiperprzestrzeni...

Artur Okoń

producent: Infogrames
platforma: PC

Outcast

Obca planeta, porozrzucani gdzieś w nieznanym miejscu ludzie z drużyny (oby tylko byli żywi jeszcze), pełno obcych dookoła, czyli sytuacja beznadziejna, w której większość herosów gier ma szansę się znaleźć, a my najczęściej musimy im pomóc. Nie inaczej wygląda wprowadzenie do gry Outcast, która o tyle różni się od ogólnie przyjętego schematu lądowania na obcej planecie, iż na miejscu można także spotkać obcych przyjaźnie nastawionych, gadających po angielsku i w dodatku wykazujących jakieś chęci pomocy. Co więcej, niektórym trzeba pomóc, aby w ogóle wydostać się i wrócić żywym do domciu. Jeśli jednak, w którymś momencie przygody, zastopowało szanownych graczy i ani rusz nie możecie przejść dalej zapraszam do poniższej lektury.

Outcast kryje w sobie wiele gatunków między innymi RPG, przygodówkę oraz strzelankę z perspektywy trzeciej osoby, jednak konstrukcja cała opiera się na wypełnianiu poszczególnych questów, przemieszczaniu się z miasta do miasta oraz likwidowaniu niegrzecznych obcych. Pierwsza część niniejszej solucji opisuje misje, które należy wykonać, aby ukończyć grę, natomiast druga część poświęcona jest questom pobocznym, rozszerzającymi fabułę gry oraz umożliwiającymi zdobycie dodatkowych punktów, przydatnych przedmiotów lub innych ułatwiających przyszłą grę czynników.

Trening

Gdy szczęśliwie przebrniesz przez film wprowadzający (ostrzegam: rezerwuje sobie całą pierwszą płytkę), wyciągnij wszystkie, jakie tylko możesz informacje od Zokryma, wszak tylko on na razie jest jedynym ich źródłem. Dyskutuj z nim, aż nie będziesz miał sił, po czym wyjdź z ciepłej chatki i poszukaj zgodnie ze wskazówkami Jan'a. Będzie on ubrany w czerwone wdzianko i jego dom powinien znajdować się naprzeciwko domu Zokrym'a.

Aby dobrze opanować wszelakie niebezpieczeństwa kryjące się w grze, dobrze się przy tym bawić i skutecznie przechodzić wszystkie misje, radzę Ci, abyś przebrnął przez cztery testy Jan'a dostarczające wiele informacji na temat sposobu gry. Przy każdym z testów zbierz wszelkie niezbędne informacje na jego temat od Jana, a następnie przejdź ze swym trenerem do rozpoczynającej sprawdzian lokacji. Gdy będziesz gotów poproś Jana, aby zacząć test.

Test Pierwszy

Pierwszy test polega na celnym zestrzeleniu wszystkich waz, wystarczy, że dokładnie wycelujesz i strzelisz, aby wszystkie wazy rozpadły się na cząsteczki. Pomóc w tym zadaniu na pewno może przejście do trybu pierwszej osoby (FPP - wciśnij CTRL). Pozbieraj wszelakie przedmioty porozrzucane po terenie i wróć do Jana, by przejść do kolejnego testu.

Test Drugi

To będzie prawdziwa błahostka. Musisz jedynie poskakać po schodach, po czym weź mapę i pooglądaj sobie mały filmik w postaci nagrody. Na koniec wróć do Jana.

Test Trzeci

Wskocz do wody po kryjący się w niej łup, bardzo zważając na widoczny w rogu ekranu wskaźnik poziomu tlenu w twoim organizmie. Gdy dojdzie do zera bez względu, co by się miało stać wypłyń na powierzchnię po nieco powietrza. Z łupem w garści wypłyń na brzeg, odszukaj Jana (w trakcie twych zanurzeń, trener nieco się przemieści w terenie) i poproś o kolejny test.

Test Czwarty

Po kilku momentach rozglądania się wokoło po terenie, Jan usadowi się grzecznie i spokojnie w pewnym, określonym miejscu. Poczekaj na moment, gdy będzie się właśnie odwracał i biegiem pobiegnij do pierwszego kopca i przejdź w tryb czołgania (wciśnij klawisz spacji). Przeczekaj troszeczkę, a następnie podnieś się ze śniegu i podbiegnij truchcikiem do kolejnej skrzynki. Tym razem test jest nieco trudniejszy i możesz kilka razy próbować, zanim uda ci się niepostrzeżenie przebrnąć drogę. Jeśli nawet zakończysz próbę fiaskiem, nie przejmuj się. Jan zadba o to, aby cię skutecznie pocieszyć.

Po skończeniu wszystkich czterech testów, porozmawiaj ponownie z Janem na temat osiągniętych w nich wyników (Result). Otrzymasz od trenera urządzenie zwane EVD - specjalne okulary, pozwalające jako tako przeżyć na tej obcej planecie. Po rewerencjach porozmawiaj jeszcze raz z Zokrym (temat: Ready to Go), oświadcz mu, że jesteś zwarty i gotowy do wypełniania najniebezpieczniejszych zadań. Przejdź do Daoka, czyli konstrukcji widocznej niedaleko wioski bardzo podobnej do Gwiezdnych Wrót, znanych z filmu amerykańskiego pod tym samym tytułem. Jeśli oglądaliście film, z pewnością z rozpoznaniem miejsca nie będziecie mieli żadnych problemów.

Zanim opuścisz przyjazne miejsce, porozmawiaj z trzema innym strażnikami, aby zaczerpnąć więcej informacji na temat Adelpha. Nie zapomnij również przebiec sobie przez kilka domów w poszukiwaniu amunicji, pieniążków oraz innych przydatnych w wędrówce po obcej planecie przedmiotów.

The Mon Quests (Misje Mon'ów)

1. Shamazaar

Gdy przybędziesz do Shamazaar, porozmawiaj z Talanem, który, jak się okaże, już wcześniej czekał na ciebie. Okaże się on całkiem przydatnym przewodnikiem po wiosce oraz naszpikuje cię kilkoma dobrymi wskazówkami oraz radami. Teraz musisz znaleźć osobę o imieniu Shamaz Zeb. Podobnie jak pozostali Shamazi, jego osoba pokaże się na twej mapie w postaci jasnoniebieskiego punktu. Zanim wyruszysz dalej, postaraj

się wyciągnąć z niego wszystkie informacje, jakie będziesz w stanie. Zanim zabierzesz się w tym miejscu za cokolwiek innego, skieruj się do budynku z zamkniętymi drzwiami (Riss Storage Buidling). Na ziemi, tuż przy budowli, powinieneś znaleźć klucz. Weź go i wykorzystaj, aby wejść do środka. Znajdziesz wśród innych przydatnych przedmiotów także swoje zagubione F-Links.

Uwaga: Od tego momentu gra może stać się o wiele prostsza pod warunkiem, że wczesniej przekonałeś do

zatrzymania produkcji Riss. Może powinieneś wykonać ten quest, zanim przejdziesz do dalszych.

Porozmawiaj z Zalinass, który jest Talan'em wędrującym sobie pomiędzy Twon-Ha, ubrany w jasno- niebieski płaszcz. Dzięki rozmowie z nim dowiesz się w końcu, gdzie może się znajdować Mon, jednak tak od razu nie biegnij, aby go dorwać. Przedtem znajdź Ilotta i porozmawiaj z nim. Znajdziesz go stojącego przy podium, znajdującym się na północy wioski. Prawdopodobnie będziesz musiał przed dyskusją zająć się żołnierzami, którzy mogą bardzo przeszkadzać i przerywać wam obu. Skieruj się z powrotem do wioski i zapytaj Shamaz'a Zeba o ewentualność uzdrowienia Ilotta. Okaże się, iż z radością podejmie się on takiego zadania. w związku z tym wróć do Ilotta i przekaż mu dobre wieści, jakie zebrałeś do tej pory.

Tak zwane Riss Counters znajdziesz na zachód od Świątyni Fae w pobliżu wody. Model znajdujący się na południowej stronie okaże się znacznie bardziej inteligentny i obdaruje cię bogactwem informacji na tematy, które akurat aktywnie starasz się rozwiązać. Dowiesz się między innymi, że trójka z Essence Idols jest ukryta w Riss Storage Houses. Jeden natomiast może znajdować się z żołnierzami w Świątyni Fae. Zanim wdasz się w całkiem sporą bójkę, zobacz się z Mazum i tam po rozmowie zaczep nieznajomego Talana i zapytaj o Magwa. Przekaże ci on informacje iż, jakiś Talan o imieniu Logar może wiedzieć, jak możesz znaleźć i zakupić Magwę. Logara znajdziesz na zachodzie Essence Well. Kup nieco Magwa od niego i ponownie idź w stronę Mazum, aby zobaczyć się z nim na południu Świątyni Fae. Wyciągnij z niego wszystkie informacje, jakie tylko zdołasz. Poprosi cię abyś przyniósł kamienny stół od Shamaza Mazuma i najlepiej w tej sprawie porozmawiaj z Maarem. Zgodnie z przykazaniem skieruj się do Maar'a i zapytaj go o Naarn i potrzebny ci aktualnie stół. Po pytaniach i odpowiedziach. Maar przespaceruje się do domu Mazuma i przeniesie skrzynie na pole za domem. Po tej skomplikowanej operacji przemów ponownie do Maa-ra na temat sposobu otworzenia skrzyni. Nie ma innego sposobu jak tylko użyć dynamitu na zamkniętym przedmiocie, w kieszeniach powinieneś mieć kilka porcji wybuchowego ładunku. Poczekaj, aż Maar się wycofa bezpiecznie, połóż laseczkę dynamitu na skrzyni i odpal lont. strzelając w niego lub używając CLAPR-T. Podnieś stół i skieruj się z powrotem do Mazum, aby dwukrotnie poruszyć temat stołu. Między innymi dowiesz się więcej o symbolach widocznych na Sankra Tablet, oznaczających co następuje:

Góra = Fae, Lewo = Ka, Dół = Gandha, Prawo Eluee.

Shamaz Mazum opowie ci o ścieżce do Sankra, w postaci nieco skomplikowanej i zaszyfrowanej informacji, jednak później wszystko powinno się rozjaśnić: jeśli Fae kontroluje Eluee. Eluee kontroluje Ka. Ka kontroluje Gandha, natomiast Gandha kontroluje Fae, wtedy świat znajduje się w Sankra.

Nadeszła odpowiednia chwila, aby zabrać się za poszukiwanie Essence Stones. Pozostały do przeszukania jeszcze trzy Riss Storage Houses: jeden po stronie Świątyni Fae, drugi na północy w pobliżu trzech pozostałych świątyń. Niestety należą one do dosyć strzeżonych obiektów, więc będziesz musiał zdecydować się czy użyjesz strategię przemocy, czy też delikatną perswazję. Jeśli postanowisz. iż przemoc może wiele tutaj zdziałać, będziesz musiał zaatakować każdy z trzech Riss Storage Houses. Pamiętaj również. że bitwy będą należec do tych ciężkich i bardzo męczących (szczególnie, jeśli chodzi o twój poziom energii). Po zakończonych potyczkach wejdź do nowych, udostępnionych pomieszczeń. Aby to zrobić musisz albo znaleźć klucze do każdych z drzwi, albo wykorzystać kilka lasek dynamitu pozostałych jeszcze po operacji ze skrzynią. Klucze przeważnie znajdują się w posiadaniu kapitanów albo po prostu leżą na ziemi w pobliżu pomieszczeń. Powinieneś również natrafić na ekstra klucze umieszczone w pobliżu trzech północnych swiątyń. Gdy wreszcie znajdziesz się w pomieszczeniach strzel w wazy. aby wydobyc z nich Essence Stones. Przy likwidowaniu żołnierzy możesz również wykorzystać swą umiejętność skradania, użyć PPS, aby znaleźć się w bliskości żołnierzyków i zrzucić przy nich nieco dynamitu. Takie działanie powinno poradzić sobie z problemem.

Czas na przespacerowanie się w kierunku Świątyni Ka. Jeśli jeszcze jej nie oczyściłeś ze złych facetów, poczytasz na ten temat w "Accident at the Temble Ka" w opisanych bonusowych questach nieco niżej. Wejdź schodami na górę i przespaceruj się nieco po terenie. aż dojrzysz swymi bystrymi oczami ołtarz. Ułoż kamień Eluee (falisty obiekt) w otworze. następnie skieruj się do świątyni Gandha, umieszczonej na północ od świątyni Ka. Tam ułóż w podobny sposób kamień Ka. Przejdź się teraz do świątyni Eluee z Mazum w środku i po raz ostatni umieść kamień Fae w otworze. Na zakończenie zostaniesz uraczony małą filmową scenką.

Gdy już udało ci się umieścić wszystkie trzy kamienie Essence na swoich miejscach, przyszedł czas na maly atak na Świątynię Fae. Kieruj się prostą zasadą i zabijaj wszystko, co ci się będzie ruszać w zasięgu wzroku. Po bitwie skieruj się w stronę dwójki Daoka wewnątrz świątyni. Przez jeden z nich przetoczy się Naarn, trzymając w swych objęciach ostatni kamień Essence. Porozmawiaj z nim na temat ewentualnego podarunku dla ciebie w postaci kamienia lub po prostu nie wysilając się zbytnio poczekaj, aż umrze i podnieś kamień z jego ciała. Ostatni kamień Gandha umieść na ołtarzu w swiątyni, co spowoduje pojawienie się potężnych ogni. Wejdź na górę po sporej wielkości schodach, aby dotrzeć do pierwszego Mon'a. Gdy uratujesz Mona z opresji. przeczekaj nieco czasu. a w nagrodę dostaniesz pierwszy Event Quest. Jeśli pragniesz, możesz odwiedzić Ilott'a, aby złożyć mu kondolencje z powodu śmierci brata i przy okazji zebrać nieco amunicji.

2. Okasankaar

Gdy znajdziesz się w Okasankaar, przechodząc przed odpowiedni Daoka w południowej części Talanzaar. zauważysz mnóstwo żołnierzy i niemalże tyleż samo prze-

rażonych robotników. Porozmawiaj z którymś z robotników Talan, aby dostać nieco przydatnych informacji. Na północ od doku zauważysz machającego do ciebie Talana w szarym wdzianku. Zapytaj się go o co chodzi i czy coś się stało. Dowiesz się o żołnierzach w mieście, którzy jak szaleni szukają wszędzie strażników (Guardians). Aby móc przejść swobodnie dalej przez misję, będziesz musiał wyczyścić miasto ze strażników. Możesz posłużyć się radą Talana i skorzystać z tylnego

przejścia lub też popisać się odwagą i przejść się przez frontowe drzwi. Bez względu na to, co wybierzesz żaden z Talanów nie pomoże ci w żadnym przypadku, dopóki nie wyczyścisz miasta ze strażników. Gdy skończysz krwawą jatkę, odnajdź Shamaza Kaleba, który mieszka sobie spokojnie w domku znajdującym się w centrum Cyana. Zapytaj go o Mon'a, Gorgora oraz Oru. Shamaz Kaleb poda informacje, iż Mon jest w jakimś niezidentyfikowanym miejscu nazwanym Gorgor Islands i będziesz musiał najpierw odszukać Talana o imieniu Oru, aby się tam dostać. Idź do portów w zachodniej części Cyany i odszukaj łódź, ktora będzie w stanie zabrać cię na Wyspę Oru. Pobiegaj nieco po portach, aby policytować się z marynarzami, a następnie porozmawiaj z Sadarem. Poinformuje cię, iż z powodu awarii łodzi potrzebuje gruczołu Zeedog'a, aby móc naprawić swój pojazd. Cóż, musisz w tym celu zabić jednego bądź dwóch Zeedog'ów, znajdziesz ich niemalże wszędzie w terenie, a szczególnie we wschodniej stronie głównej wyspy. Podnieś gruczoł i zabierz go z powrotem do Sadara, znajdującego się w potrzebie. Dzięki twej zręczności łódź zostanie naprawiona i będziesz mógł poprosić marynarza, aby zabrał cię na Wyspę Oru. Gdy znajdziesz się już na miejscu, skieruj się na północ, zabijając po drodze Zeedogów dla ich gruczołów, które przydadzą się Jokace. Porozmawiaj z Oru na temat jego produktów, a następnie porusz temat Gorgora. Skieruj się z powrotem na główną wyspę, wykorzystując czekającą bezpiecznie łódź. Gdy będziesz już w Cyana przejdź się, aby porozmawiać z Zele na temat amunicji do broni. Zele należy do brązowych Talanów, których znajdziesz w pobliżu portów. Wypytaj go entuzjastycznie o wszystko, co tylko się da. Przekaże ci on wiele interesujących informacji. Dowiesz się, że aby zrobić pięć porcji amunicji Oru potrzebuje 5 dagureauch oraz 5 booyat. Aby zdobyć booyat, musisz porozmawiać z Zafarem, natomiast daguerach rośnie na wyspie na wschód od domu Oru. Zdecydowanie w najprostszy sposób dorwiesz się do daguerach. Przekonaj Sadara, aby zabrał cię jeszcze jednym kursem na wyspę Oru. Przebiegnij się wzdłuż północnego wybrzeża wyspy, aż dojdziesz od jakichś platform. Radzę ci przed użyciem Gaamsaav skoczyć w stronę wyspy, na wypadek, gdybyś chybił. Gdy znajdziesz się już na miejscu, zabij gamorsów i pozbieraj wszystkie daguerach, jakie możesz tylko znaleźć w pobliżu (w sumie jest ich 11 sztuk). Wróć do łodzi i wydaj rozkaz powrotu na Cyana. Następny do przeegzaminowania czeka w kolejce Zafar. Jest on sporym kupcem przybranym w żółte wdzianko i mieszkającym we wschodniej części Syana. Zapytaj go o booyat. Okazuje się, że Zafar jest w posiadaniu jednego booyat i jest gotowy go sprzedać. Ponadto może sprzedać ci informację na temat lokacji większej ilości booyats. Chcąc nie chcąc kup od Zafara jeden z booyat (albo spójrz na "Zafar's Stand Bonus Quest", aby dostać roślinkę za darmo), a następnie ponownie płacąc, wydobądź od kupca informacje na temat skupiska booyats. Tym razem za dość małą opłatą zapytaj go o Darosham i sposób w jaki można odwrócić ogień, a następnie o Zorkatraz. Zafar to prawdziwy kupiec i urodzony handlarz, jest gotowy sprzedać jeszcze więcej informacji na temat Essence Wheel i jak przedostać się przez ogień. Aby przedostać się przez ognie w Darosham musisz zbadać dokładnie zewnętrzną ścianę Sunken Temple i wcisnąć symbole Essence Wheel w oznaczonej kolejności. Sunken Temple znajduje się na południowym-zachodzie Cyana, natomiast Zorkatraz jest wyspą więźniów, na którą dostać się można tylko drogą morską. Wygląda na to, że czeka przed nami sporo pracy. Porozmawiaj z Shamaz Kaleb na temat broni. Odszukaj broń Oru w świątyni Sunken, znajdującej się na południowym-zachodzie Cyana i zlokalizuj dwa przyciski na obszarze świątyni. Poproś o pomoc jakiegoś pobliskiego Talana, aby ci pomógł w pracy z przyciskami.

Wygląda na to, że pierwszym przystankiem będzie świątynia Sunken umiejscowiona na południowym- zachodzie głównej wyspy. Na swojej prywatnej mapie dojrzysz ją w postaci niewielkiej struktury tuż przy wybrzeżu. Gdy będziesz w pobliżu, ujrzysz w skale dwa przyciski oraz Talana gapiącego się na budynek. Przejdź się do osobnika o imieniu Egar i poproś go o pomoc z przyciskami. Ustaw się przy prawym z nich, poliz do trzech i razem wciśnijcie oba. Nie przejmuj się, jeśli nie wyjdzie wam zgranie się na "trzy", możesz go jeszcze raz poprosić o tę samą przysługę w nieskończoność.

Gdy wciśniesz wreszcie przyciski w odpowiednim momencie, wynagrodzony zostaniesz scenką przerywnikową, przedstawiającą unoszącą się bramę od świątyni. Teraz już możesz wkroczyć do świątyni i zebrac broń Oru oraz pozostałe dobra, przeszukując dokładnie tył świątyni. Znajdziesz tam także symbole Essence Wheel potrzebne dla Darosham. Jeśli spojrzysz teraz na mapę, zobaczysz podchodzących w pobliże żołnierzy, gdy Edgar zniknie z horyzontu. Zapewniam, iż są łatwi do zlikwidowania, tak więc nie męcząc się zbyt mocno, będziesz mógł po walce skierować się do Darosham. Po raz kolejny na mapie ujrzysz sporą budowlę z przepływającą przez nią lawą. Wejdź do środka i podejdź w pobliże (ale nie za bardzo) ognia, do miejsca, z którego będziesz mógł odpowiednim strzałem ustrzelić poruszające się koło. Musisz przy tym zachować odpowiednią kolejność strzałów oraz celów. Pamiętasz symbole na tyłach Sunken Temple? Fae - ogień, Eluee - woda, fala, Gandha - góry oraz Ka - powietrze. Strzały w odpowiedniej kolejności i w odpowiednie symbole spowodują zatrzymanie ognia i przesunięcie się koła z powrotem. Dzięki temu będziesz mógł wejść do świątyni. W środku będzie strasznie gorąco w związku z tym, w obawie o swe zdrowie, nie będziesz mógł tutaj długo zabawić. Podnieś wszystko, co tylko będziesz mógł i wpadnie ci pod nogi (szczególnie zainteresuj się trójką booyat) i

skieruj się z powrotem do wyjścia. Ogień wróci na swoje miejsce, więc będziesz musiał jeszcze raz pobawić się na strzelnicy, celując w odpowiednie symbole.
Nadszedł czas na Zorkatraz. Istnieje możliwość dostania klucza do więziennej celi, atakując wschodnie baraki na głównej wyspie. Najlepszą wybuchową mieszanką do zrealizowania tego celu będzie PPS-Dynamit-CLAPR-T. Gdy będzie po wszystkim, podnieś klucz do Zorkatraz po krótkich poszukiwaniach. Porozmawiaj z Zidarem (marynarz znajdujący się w południowej części portów) i poproś go o wycieczkę do Zorkatraz za małą opłatą. Będziesz musiał nieco popływać w prawo za łodzią, aż Zidar powie Ci, abyś szybko zanurkował. Od tego momentu zejdź pod wodę, aż znajdziesz się w środku bariery zort. Istnieje tylko jedna droga na dostanie się na wyspę i są to schody w środku więzienia. Odszukaj je, wejdź na górę, a następnie skocz na samą górę i strzel w jedno z pudełek na platformie, znajdującej się naprzeciwko ciebie. Wskocz na nią, a następnie wskocz lub zestrzel jedno z pudełek na kolejnej platformie. Wskocz na środek wyspy, a następnie wykąp się w pobliskiej wodzie. Skieruj się na schody w północnym basenie i wskocz albo strzel w pudełka znajdujące się pobliżu. Po tych operacjach skocz na platformę i dojdź do krawędzi więzienia. Tak przy okazji, cała struktura napakowana jest po brzegi mnóstwem żołnierzy, którzy wszelkimi siłami i uzbrojeniem będą starali zatrzymać twoją skromną osobę. Przespaceruj się kawałek w kółko, zlikwiduj przeszkadzających żołnierzy, a gdy znajdziesz się wreszcie na zwykłej ziemi wszystko powinno stać się znacznie prostsze. Jeśli to ci pomoże, wypróbuj na żołnierzach swój poręczny HAWK-MK8, który powinien ich skutecznie uciszyć. Gdy już oczyścisz teren, otwórz celę na południu wyspy, używając wcześniej szturmem zdobytego klucza Zorkatraz. Porozmawiaj z Martigarem, aby dostać boyat, a następnie zadmij w róg znajdujący się na południowej krawędzi więzienia, aby przywołać Zidra i wydostać się z niebezpiecznego miejsca. Gdy w kieszeni twej znajdą się wszystkie niezbędne przedmioty, korzystając jeszcze raz z gościnności Sadara i jego łodzi, popłyń na wyspę Oru. Zanim z nim porozmawiasz, użyj Gaamsav. Zakomunikuj Oru, iż masz już wszystkie niezbędne przedmioty, po czym delektuj się całkiem przyjemną przerywnikową scenką.

Oru zakomunikuje ci, że mon znajduje się na wyspie umieszczonej na północnym-wschodzie od wyspy, na której aktualnie jesteście, jednak w wodzie pomiędzy nimi umieszczona jest wredna sangta. Musisz znaleźć drogę, aby ominąć niebezpieczeństwo. Gdy tylko scenka się skończy, chwyć za broń Oru, szybko wybierz ją ze swego "inventory" i strzel w Gorgor, aż zostanie skutecznie oszołomiony. Szybko przełącz się na inną broń, na przykład świetnie się sprawujący HAWK-MK8, i strzel w głowę stwora dla pewności kilka razy. Końcem bitwy będzie upadek gorgora. Podejdź do jego ciała, a następnie możesz popłynąć spokojnie do wyspy znajdującej się na północnym-wschodzie, gdzie znajdziesz Mon'a. Musisz się bardzo szybko poruszać, gdyż zapach zabrany z ciała gorgora niestety nie trwa długo. Na koniec questu Sadar postara się, aby szybciutko przypłynąć po ciebie i zabrać cię z powrotem do Cyana.

3. Motazaar

Gdy tylko przyjedziesz do Motazaar, porozmawiaj z Talan przywołującym cię w pobliżu daoka. Dowiedz się o co chodzi. Poprosi cię, abyś porozmawiał z Ashkarem. Ubrany jest on w czarne spodnie i mieszka w wiosce. Wypytaj go o wszystkie trapiące cię aktualnie tematy. Dowiesz się, że Shamaz Keb został uwięziony, natomiast Ashkar poprosi cię o zepsucie mostu. Myśli, że w ten sposób spowolni poruszanie się żołnierzy. Skieruj się na północ do szczeliny mostu, wetknij nieco dynamitu w pobliżu poruszających się walków i wysadź, zgodnie z prośbą Ashkara, wszystko w powietrze. Skieruj się z powrotem do niego i powiadom go o wszystkim, co przed chwilą wykonałeś, a następnie spytaj się o Zorana i jego "kaful". Ashkar poprosi cię, abyś porozmawiał z Zoranem. Skieruj się do kaful, który na twej mapie widoczny jest jako okrąg na północnym-wschodzie wioski, zlikwiduj żołnierzy i porozmawiaj z Zoranem. Zoran wyśle swego asystenta Makee do Orikany, aby dostać się do części maszyny, która została zepsuta. Skieruj się z powrotem do dakoa, aby zobaczyć się tam z Makee i porozmawiaj z nim przez chwileczkę. Przekaże ci, iż Gamors zabrał część maszyny ze sobą. Przejdź się ścieżką na południe po drodze, zabijając gamorsów, chwyć za część od maszyny, obejrzyj sobie scenkę przerywnikową i wróć do Makee, by ponownie z nim porozmawiać. Skieruj się na północ do szczeliny i jednocześnie zdecyduj czy przypadkiem nie jest to dobry moment na Gaamsaav. Porozmawiaj chwilę z Zoranem, który będzie naprawiał maszynę w trakcie, gdy ty będziesz likwidował namolnych żołnierzy. Nie zostawiaj samego Zorana, dopóki nie naprawi maszyny i postaraj się o dobrą ochronę dla niego przed żołnierzykami. Nie zapomnij również o wyższych rangą gościach i kluczach, które oni przeważnie trzymają w połach munduru. Znajdziesz ich w obozie tuż przy wejściu. Zabijaj żołnierzy, którzy przejdą przez szczelinę i nie opuszczaj terenu, dopóki most nie zejdzie na dół. Spodziewaj się kolejnej porcji wrogów wychodzących ze szczeliny po drugiej stronie i tym razem HAWK-MK8 wydaje się być idealnym rozwiązaniem na żołnierzy. Gdy skończysz robotę z wojakami, porozmawiaj z Zoranem. Nadszedł czas, aby dostać się do kluczy od więzienia. Wyżej postawieni rangą żołnierze znajdują się w obozie, będziesz tam musiał się przespacerować i zabić ich wszystkich, aby dobrać się do kluczy. Bądź bardzo uważny w tym co robisz, aby nie skrzywdzić przez pomyłkę żadnego z Shamaz. Gdy zabijesz już wszystkich, pozbieraj klucze i porozmawiaj z Shamaz Zagy o wszystkim o czym się tylko da. Mapę labiryntu znajdziesz w barakach na południe od świątyni Shamaza Zagy'ego.

Skieruj się do baraków, aby dostać się do mapy. Możesz także podnieść trzy inne klucze w momencie, gdy będziesz już w tym miejscu. Zabierz mapę z powrotem do Shamaza i zapytaj go o nią. Po dawce informacji nadszedł czas na uratowanie Shamaza Keba.
Skieruj się na północ przez most, aż dotrzesz do labiryntu. Postaraj się kierować mapą, którą dostałeś od Shamaza Zagy'ego, mającą pomóc ci w przejściu przez labirynt. Na skrzyżowaniach skieruj się kolejno: w prawo, prawo, prawo, lewo, a znajdziesz się po drugiej stronie lawy. Przy kolejnym skrzyżowaniu idź prosto naprzeciwko spadających skał. Znajdziesz po drodze Talana, który utknął i nie może wyjść z labiryntu. Litościwie podaruj mu swoją mapę, wykonaj save gry w tym miejscu i przygotuj się na skakanie oraz bieganie po terenie, które może okazać się całkiem męczące. Przebiegnij przez skały i skieruj się w stronę ruszających się filarów. Przeskocz nad nimi, lądując na platformach, a następnie skocz dalej na stały grunt. Wykonaj tutaj kolejny save gry i pobiegnij nieco na północ, unikając lawy. Dotrzesz w ten sposób w podskokach do poszukiwanego więzienia. W tym miejscu skacz jak najczęściej, by w ten sposób zagwarantować sobie jak najmniejszą liczbę okaleczeń. W końcu, gdy dostaniesz się do więzienia, możesz użyć kluczy, aby otworzyć drzwi i zabrać stamtąd nieco dóbr. Przy okazji warto wypuścić z niewoli Shamaza, wykorzystując do tego klucz w kształcie litery T schowany w trzecim zamku od lewej strony. Pooglądaj sobie krótką scenkę przerywnikową, po czym dostaniesz się do Mona. Zanim wyjdziesz ze świątyni Shamaza, możesz sobie z nim uciąć krótką pogawędkę.

4. Okaar

Gdy przybędziesz do Okaar, zauważysz Talana Fae w twoim bliskim sąsiedztwie. Niech ci nawet przez myśl nie przejdzie, aby go zastrzelić. Wbrew pozorom nie należy on do nieprzyjemnej grupy żołnierzy, lecz jest myśliwym. Podejdź do niego, przedstaw się grzecznie i poproś go o wszelkie informacje, jakie znajduja się w jego posiadaniu. Okazuje się, że Shamaz kręci się w pobliżu w poszukiwaniu Mona i skierował się w tym celu na wschód obozu Oogoobar. Miejsce to znajduje się na południowym-wschodzie daoka. W związku ze zdobytymi przed momentem informacjami, skieruj się na południowy-wschód. Na południowej ścianie obszaru znajdziesz otoczoną przestrzeń. Postaraj się ominąć to szerokim łukiem i skieruj się na wschód obozu, aby znaleźć ołtarz, na którym Shamaz ma zostać poświęcony. Wkraczając na środek ceremonii, ze swym całym potencjałem uzbrojenia, przywitaj się z Shamazem (możesz wrócić tutaj i porozmawiać z nim później o Monie) i wyciągnij nóż z ciała kapłana Oogoobar. Jeśli był tylko nóż, skieruj się z powrotem do Shamazaara. Porozmawiaj z nim na temat Mon i o wszystkim o czym jeszcze nie wiedziałeś, a chciałeś się bardzo dowiedzieć. Zave da ci mapę obszaru tego regionu. Zakomunikuje ci, że rozmawiał na ten temat z myśliwym Kyuran. Zabierz ze sobą mapę do Kyurana i wypytaj go o wszystko co wie na różne tematy. Kyuran myśli, że Mon może być ukryty gdzieś w centrum treningowym, znajdującym się na zachodzie, a ponadto nie ma pojęcia dlaczego północna część centrum treningowego lub wodospad

znajdują się na mapie. Niestety nie dowiesz się od Kyurana, czym są oznaczenia w dolnym rogu mapy. Jednak informator twój myśli, że rury dźwiękowe, które słyszał niedaleko, mogą mieć coś wspólnego z obiektami narysowanymi na mapie. Te znaki mogą być jakimś starodawnym pismem. Idź i porozmawiaj z Shamas jeszcze raz na temat odkryć Kyurana. Zave myśli, że ciąg tajemniczych znaków jest po prostu starym jak świat zapisem nutowym. Wniosek jest jeden. Potrzebujesz muzyka do odczytania znaków, a tylko jeden znajduje się w pobliżu. Nazywa się Shadi i pochodzi z Talanzaar. Znajdziesz go na południu grającego na swych rurach. Idź do niego i zapytaj o symbole. Muzyk bez oporów zagra ci je na swym instrumencie. Spoglądając na mapę, znajdziesz cztery "okrągłe" miejsca, które musisz odszukać w terenie. Zacznijmy może na początek od północno-wschodniej części, przy arenie. Arena w tej chwili wypełniona jest gamorsami, które na szczęście są bardzo łatwe do zlikwidowania. Jeszcze prościej będzie, jeśli po prostu poskaczesz sobie po ścianach, zamiast wchodzić przez drzwi. Kieruj się swymi uszami, aby dotrzeć do rury i podnieś ją (naprzeciwko północnej ściany), następnie wciśnij przycisk na ścianie, aby opuścić obszar.

Teraz skierujemy się na południowy-wschód rzeki, prosto do świata pułapek. Rura zlokalizowana na środku, otoczona jest wszelkiego rodzaju pułapkami, więc będziesz musiał skakać, kucać, uciekać, przebiegać, aby przedrzeć się przez pułapki i dotrzeć, kierując się swym słuchem, do dźwiękowej rury. Jeśli zajdziesz od strony północnego wschodu, będziesz musiał uniknąć jedynie sześć lub siedem strzałek. Przepraw się przez rzekę i skieruj się na zachód do centrum treningowego, unikając jednocześnie głównego wejścia. Kierując się swymi uszami, dojdź do trzeciej rury, używając do tego mapy. Znajduje się ona niemalże na północy zachodniego występu. Nadszedł czas na zdobycie ostatniej z rur, która znajduje się w budynku na północnym-zachodzie. Użyj Gaamsaav, zanim wejdziesz do środka, gdyż nigdy nie wiadomo, co cię może w środku czekac za niespodzianka. Na widok Achondara, przeczekaj spokojnie, aż sam odejdzie. Jeśli masz relikt, który musisz wyczyścić, zrób to najpierw, zresztą jeśli go zastrzelisz nigdzie nie będzie już chciał uciekać. Achondara możesz zastrzelić dziesięcioma strzałami w głowę, najlepiej znajdującym się na poziomie drugim HAWK-MK8, jednak inne narzędzia mogą okazać się równie skuteczne. Gdy już padnie trupem, wkrocz na cztery przyciski, chwyć za rurę i zwiewaj. Teraz ze wszystkimi czterema rurkami w kieszeni skieruj się do obozu Oogoobar i wyczyść go ze wszelkiego zła. Podejdź do dziwnego urządzenia z czterema slotami i ułóż cztery zdobyte z trudem rury w slotach. Jeśli pamiętasz Shadiego melodię, nie powinieneś mieć z tym żadnych kłopotów. Jednak jeśli pamięć cię zawiodła, rytm szedł jakoś tak: Middle, Low, Middle, High (srednio, nisko, srednio, wysoko). Dwie identyczne rury umieść w pierwszym i trzecim slocie, tę z pętlą umieść w ostatnim, natomiast najkrótszą sztukę w drugim slocie. Gdy wszystko pójdzie zgodnie z planem, możesz spokojnie obejrzeć sobie scenkę przerywnikową. Podnieś klucz, który wypadnie z maszyny. Pamiętasz, gdy Kyuran nie wiedział nic o miejscu, w którym na mapie widoczny był wodospad. Czas, aby się tam skierować. Ujrzysz wielki, ogromny głaz z dwoma mniejszymi kamyczkami na jego froncie. Użyj jedną ze swych broni (tryb FPP bardzo ci tutaj pomoże) i spraw, aby te dwie skałki się roztrzaskały się o siebie z odpowiednią siłą. Oczywiście w chwili, gdy ci się uda je wyrwać z ziemi będzie to dobry moment, aby ruszyć się z miejsca, w przeciwnym wypadku można zostać nieźle potłuczonym przez głazy. Krótka scenka pojawi się po tej pracy fizycznej, po której ześliznij się w dół do wysuszonego koryta rzeki. Skieruj się w stronę wysuszonego wodospadu i wejdź po schodach na górę. Znajdziesz się w sekretnym pomieszczeniu, w którym natrafisz na przydatny nieco później klucz. Przepłyń się na południe w stronę kolejnych schodów, po drodze zbierając poszczególne, porozrzucane części ekwipunku. Znajdujesz się w tej chwili w posiadaniu dwóch drewnianych kluczy, w związku z czym nadeszła odpowiednia chwili na ponowne sprobowanie dojscia do Mona. Znajdziesz go w centrum treningowym, gdzie oprócz Mona natrafisz na całą gromadkę żołnierzy. Wykorzystaj w tym miejscu swe bojowe dobra, PPS-Dynamite-CLAPR-T powinny bardzo w tej sytuacji pomóc, by bez szwanku się z niej wydostać. Gdy tylko zakończysz osobiste potyczki z żołnierzykami, przespaceruj się do centrum budowli i tam użyj pary drewnianych kluczy na widocznych slotach. Po takim działaniu ujawni ci się Mon, który teraz możesz spokojnie podnieść i zabrać ze sobą.

Resource Quests

1. Stop Riss Production

Na ziemi Shamazaara, specjalnie nazwie Riss jest jedzonkiem specjalnie rosnącym dla żołnierzy. W momencie, gdy zatrzymasz produkcje owych żarełek, w drastyczny sposób obniżysz sprawność fizyczną wojaków i dzięki temu nie będziesz musiał się tak bardzo wysilać w walkach. Gdy tylko pojawisz się w Shamazaar, porozmawiaj z Talanem czekającym na ciebie, tak samo jak czeka z niecierpliwoscią na twą osobę Shamaz Zeb. Po powitaniach i pogawędkach przygotuj się na atak budowli Riss Storage, po czym podejmiesz konkretne kroki, aby zatrzymac produkcję żarełka dla żołnierzy. Aby zatrzymać całą machinę odżywczą, musisz odszukać najpierw przywódcę danego regionu i przekonać go, aby zastopował produkcję. W Shamazaar tym liderem, którego szukasz jest Maar. Jego postać zlokalizowana jest w północno-zachodniej części wioski, przybrany jest w czerwoną togę, a w dłoniach dzierży tabliczkę. Wypytaj go o wszystkie tematy, jakie cię w danej chwili trapią, po czym dyplomatycznie poproś o zatrzymanie produkcji "Stop Riss Production". Aby móc tego dokonac, musisz znaleźc Essence Stone, a ponadto Maar doradzi ci, abyś porozmawiał z Zeo na temat Essence Stone

Postac Zeo znajdziesz w północno-wschodniej części Shamazaar. Spoglądając na swą osobistą mapę, ujrzysz dwie świątynie na dalekim północnym-wschodzie, a pomiędzy nimi widnieć będzie niewielką strukturę. To właśnie jest Essence Well, gdzie Zeo przywykł często bywać. Nie bądź zaskoczony, jeśli ci oświadczę, iż najbezpieczniejszą drogą na dojście do wspomnianego miejsca jest woda, która otacza Świątynię Fae, tę dużą budowlę na środku obszaru. Uważaj, gdyż natkniesz się tam na wyglądające jak pajęczaki kreatury, ale powinieneś bez wpadania w większe tarapaty ominąć je i bezpiecznie zakończyć część podróży. Porozmawiaj z Zeo, aby dowiedzieć się więcej na temat Essence Stone. Okazuje się, że kamień znajduje się na zewnątrz Świątyni Fae, a Zeo życzy sobie, abys przyniósł mu właśnie Essence Stone.

Niedobrze, będziesz musiał iść do miejsca, o którym wszyscy ci mówią, abyś omijał je z daleka. Nie martw się, nie przez takie niebezpieczeństwa przyjdzie ci jeszcze przechodzić. Kamień znajdziesz w zachodniej wieży świątyni i na dodatek jest pilnowany tylko przez dwóch strażników. Kolejną ważną informacją, jest fakt, iż na południu od dalekiej, wschodniej strony wyspy, na której znajduje się świątynia, znajduje się pokrzywiony, postrzępiony kawał skały wystający z wody. Drogą, którą się tam dostaniesz jest wyciągnięcie i zaczepienie w odpowiednim, w miarę możliwości bezpiecznym miejscu F-Link, wbiegnięcie jak szaleniec do wieży, przebiegnięcie na górę po schodach przez most, chwycenie za kamień i chwycenie za F-Link, aby wrócić z powrotem na miejsce startu. Istna błahostka! Po tym bohaterskim, szaleńczym wyczynie, wróć do Zeo i ponownie z nim porozmawiaj. Essence Stone znajduje się w wodzie w jakims miejscu Shamazaar. Podobnie, jak większosc misji w tej grze, kolejna również nie wydaje się być łatwa, gdy pierwszy raz spojrzeć na jej opis. Wierz mi albo nie, ale Zeo opowie ci dokładnie, gdzie kamień się znajduje. W koncu w pobliżu jest tylko jeden zbiornik wody na marginesie wód otaczających świątynie Fae, która mieści w sobie Sankaar. Tym zbiornikiem jest dalekie północno-wschodnie jezioro, zlokalizowane tuż przy wodzie północno- wschodniej części świątyni. Jeśli do tej pory twoja wędrówka była niezbyt rzucająca się w oczy dla obcych, powinieneś wykorzystać ten atut w tym momencie. Postaraj się podczas tej wędrówki również nie rzucać zbytnio w oczy i nie zwracać na siebie sporej uwagi. W ten sposób powinno ci się udać, bez większych bójek i bijatyk, dojść do prawdziwego Essence Stone. Jeśli jednak tak się nie stanie, po prostu biegiem dojdź do kamienia lub podobnie jak poprzednio wspomóż się F-Linkiem, aby jak tako bezpiecznie powrócić. Skieruj się do Zeo i podaruj mu upragniony kamyczek. Po tym

szlachetnym bardzo czynie, skieruj się do Maar'a i ponownie poproś go o zaprzestanie produkcji Riss. Uparciuch z niego, poprosi cię jeszcze o zlikwidowanie jeszcze więcej żołnierzy z Shamazaaru. Hm... no, tak coś za coś. Przed tobą liczba dwudziestu wojaków do zlikwidowania, a ci najsłabsi i najłatwiejsi do zlikwidowania ubrani są w białe wdzianka. Natrafisz na nich w następujących lokacjach: stróżujących przy Daoka w pobliżu wioski sztuk cztery, strożujących przy produktach na południe od świątyni Fae w liczbie dwóch, pilnujących kolejną porcję produktów na dalekim zachodzie wioski w liczbie sześciu, pilnujących terenu południowo-wschodniego przy barierce w czterech postaciach, na kampingu za świątynią Eluee w liczbie dwóch oraz na kampingu tuż przy południowej barierce w dwóch sztukach. W każdym razie, po zlikwidowaniu wystarczającej liczby żołnierzy, wroc do Maara i poproś go po raz kolejny o zaprzestanie produkcji żarła dla żołnierzy. Jeśli zlikwidujesz ilość żołnierzy, ktora zadowoli Maara, ten zdecyduje się spełnić twoją prośbę. W ten sposób otrzymasz w grze niewielki bonusik w postaci reputacji i ogólnego szacunku wobec twojej osoby oraz wielu żołnierzy od tej pory będzie o wiele łatwiejszych do zabicia.

2. Stop Tax Collection

Gdy tylko przybędziesz do Talanzaar, porozmawiaj z Talanem czekającym przy wejściu do miasta, machającym na widok twojej postaci. Powinieneś także odnaleźć zwyklego Talan'a i wypytać go o wszelkie tajemnice i sekrety, kryjące się w mieście. Odszukaj Shamaza Zokrace i jego również wypytaj o wszelkie informacje, jakie znajdują się w jego posiadaniu. Shamaz Zokrace powie ci, że nie możesz dostać się w tym regionie do Mon'a i powinieneś wrócić tu później, by ponownie z nim na różne tematy porozmawiać. Kolejną osobą, którą powinieneś ujrzeć jest, Zot czyli przywódca Okriany. Znajduje się on na wschód od pałacu w domu na zachód od daoka przy Motazaar. Porozmawiaj z nim i poproś o zaprzestanie ściągania z biedaków podatków. Lider zakomunikuje ci, że walki z Zoss i Heza bardzo niepokoją innego Talana. Przede wszystkim musisz teraz odnaleźć Zoss. Znajduje się on na południe od pałacu, w karczmie umiejscowionej na wschód od Daoka do Shamazaar'u. Porozmawiaj z nim na temat Heza. Okaże się, że Zoss ma mały problem z Heza i poprosi cię o porozmawianie z nim. Heza podróżuje sobie wokół pałacu, więc musisz tylko odpowiednio dopasować się do jego stałej ścieżki, by móc go złapać. Porozmawiaj z nim o Zossie i o powstałym problemie. Heza zakomunikuje ci, że musisz sprawić, aby Zoss opuścił mu ceny. Ten problem jest dosyć rozbudowany i aby pomóc Hezie, musisz porozmawiać z Yagu, Ominel oraz Zakk. Yagu znajdziesz w Riss Bok, na zachód od pałacu i nieco na północ od siedziby Shamazara Zokrace. Zapytaj go o Heza. Yagu poprosi cię o odnalezienie jego brata Ezefa, ktory prawdopodobnie jest teraz w Shamazaar. Nie powinno ci to sprawić większych kłopotów, skieruj się do Shamazaar i idź do wioski. Popytaj dookoła tutejszych, aż wreszcie natrafisz na Ezefa we własnej osobie. Będzie on jednym z pracowników przy świątyni. Ezef poprosi cię, aby przekazać Yagu, iż on nadal nie zaprzestaje poszukiwań ich ojca. Wróć do Yagu z pokrzepiającą i jasną wiadomością, który w podzięce opuści swoje ceny. Zakk'a znajdziesz w budowlanych bokach, na południowym-zachodzie pałacu. Jego postac przybrana będzie w królewski błękit i znajdziesz ją na zewnątrz budowli, znajdującej się na północnym-zachodzie rogu pałacu. Porozmawiaj z nim na temat Heza i pożycz mu swój HK-P12. Zakk zapragnie obadać metal, z jakiego zrobiony jest twój HK-P12. Po swoje narzędzie niedługo będziesz mógł wrócić. W tej chwili najlepszym rozwiązaniem na zabicie wolnego czasu, który ci się pojawił (jeśli nie kupiłeś po drodze jakichś innych broni w tej chwili, jesteś całkowicie rozbrojony) będzie złożenie wizyty trzeciemu z kupców na liście o imieniu Ominel. Znajdziesz go w mięsnym dziale w północno-zachodniej części pałacu. Ubrany będzie w zieleń i ustawiony jest w bliskim sąsiedztwie stołów z mięsem. Porozmawiaj z nim na temat Heza oraz na inne trapiące cię w tej chwili tematy. Ominel powie, iż aby obniżyc ceny dla Hezy, będzie potrzebował noża Oogoobar.

Natomiast Oogobarowie to prymitywna rasa, która przywykła do życia na drzewach regionu Okaar. Taaak... szykuje się całkiem spora wędrówka, przed którą jednak musisz koniecznie wrócić do Zakka i zabrać mu swoją jedyną broń, czyli Hk-P12.

Następnie skieruj się do daoka, który zabierze cię do Okasankaar (konstrukcja ma na sobie niewielki znaczek ryby). Gdy tylko pojawisz się w Okasankaar, będzie całkiem mądrze, jeśli zrzucisz przy daoka swój F-Link. Dookoła zauważysz mnóstwo żołnierzy i najlepszą taktyką do zastosowania w tym momencie będzie ich całkowite unikanie. Zacznij kierować się na wschód, aż dotrzesz do budowli z mnóstwem żołnierzy w środku. Skręć przy tym w lewo i spójrz na swą mapę. Zobaczysz na niej maluteńką wysepkę przy bagnach na północy od budynku, przy którym stoisz. Skieruj się w tamtym kierunku i bardzo uważaj, aby nie wejść zbyt głęboko do wody w jakimkolwiek miejscu. Gdy tylko dotrzesz do wysepki, powinieneś w pobliżu dojrzeć daoka na północnym-wschodzie, z dwiema pływającymi piłkami w wodzie. Podpłyń do widocznej wysepki i uważaj, aby nie znaleźć się zbyt blisko przy pływających pileczkach. Przejdź przez daoka prowadzącą do Okaar. Spójrz na pierwszą sekcję Okaar Mon, aby dowiedzieć się jak dorwać się do noża Ooogoobar. Skieruj się z powrotem do Talanzaar i Ominel, aby sprzedać im zdobyty nóż. Teraz, gdy sprawiłeś, iż wszystkie ceny Hazel zostały obniżone, wróć właśnie do Hazel i przekaż mu te radosne wieści. Także Zoss powinien się dowiedzieć o obniżonych cenach. W momencie, gdy już zagasiłeś bójkę, wybierz się do Zota i poproś go jeszcze raz o zaprzestanie ściągania podatków i tym razem Zot takim argumentom się nie oprze. Spełni twoją prośbę, a to oznacza, iż brak podatków wypłoszy także żołnierzy i sprawi, iż życie w okolicy od razu stanie się o wiele łatwiejsze i przyjemniejsze.

3. Stop Sankaar Fishing

Zatrzymanie dopływu dóbr z Sankaar, wywoła na żołnierzach taki sam efekt, jak zatrzymanie produkcji Riss. Słowem siły witalne wojaków powinny zmniejszyc się o jakieś 3/4 całości, czyli walki wszelakie staną się dla ciebie dziecinną igraszką. Nie możesz poruszać się spokojnie po Okasankaar, dopóki nie zlikwidujesz wszystkich żołnierzy w mieście Okasankaar. Gdy zakończysz czyszczenie, znajdź przywódcę Zernar, który znajduje się w pobliżu portów i jest ubrany w ciemno szarą pelerynę. Zapytaj go o Sankaar i Cyana oraz porusz temat "Stop Catching the Sankaar", a następnie o Łódź Światła (Boat Light) oraz czy czegoś przypadkiem nie potrzebuje. Dowiesz się, że marynarz ma niewielki problem z łodzią. Potrzebujesz sporego kawałka helidium od Motazaara, aby naprawić łódź, którą podarujesz potem Zernarowi. Skieruj się z powrotem przez daoka do Talanzaaru, a następnie przejdź przez kolejną daoka w północno-wschodniej części prowadzącej do Motazaar. Gdy tylko się tam znajdziesz, skieruj się do wioski znajdującej się na zachodzie od daoka i znajdź Ashkara, by zapytać go o łódź. Na północy w kopalni powinieneś znaleźć czyściutki kawałek helidium. Skieruj się na daleką północ, aby odnaleźć Zine, który zresztą na twój widok zacznie znacząco machać. Zapytaj go o potrzebne helidium. Idź za Zinem do "rozwalacza skał" i sprawdź czy będzie on w stanie wynaleźć dla ciebie jakieś helidium. Idź do Okriaana z kawałkiem świeżego helidium, a następnie porozmawiaj jeszcze raz z Aziradem. Zine podniesie kawałek skały z ziemi, którą wezmie ze sobą do rozwalacza skał na południu. Maszyna wykona swoją robotę bezbłędnie i wyrzuci z siebie kolejny kawałek czystego, niebieskiego helidium. Podnieś go i skieruj się do Talanzaar.

Azirada znajdziesz w budowniczych bokach, w południowo-zachodniej części pałacu. Podaruj mu zdobyte helidum, które wykorzysta w nowej łodzi. Będziesz musiał nieco na rezultaty poczekać, ale w tym czasie możesz sobie wykonać inne bonus questy. Po jakichś kilku minutach, wróć po łódź światła i skieruj się z powrotem do Okasankaar. Azirad postara się, aby stworzyć całkowicie nową łódź. Jesteś tylko kroczek od sukcesu, lecz jednak zanim zaczniesz wymieniać światło, radzę abyś użył Gaamsaav. Gdy tylko dostaniesz się na pokład,

wymień stare światło na nowe rozkazem "cut helidium". Po zejściu na brzeg idź i porozmawiaj z Zernarem jeszcze raz i zakomunikuj mu, że łódź została naprawiona. Nadszedł dobry moment, aby poprosić go o zaprzestanie polowania na Sankaara. Zernar zakomunikuje ci, iż nie podoba mu się, że aż tylu wojaków kręci się w terenie. No coż, chyba wiesz co możesz z tym problemem zrobić. Najlepiej będzie, jeśli zaczniesz atakować baraki na południu miasta, a potem po kolei zlikwidujesz poszczególne jednostki. Wróć po pracę do Zernara i jeszcze raz popros go zaprzestanie dopływu sankaar. Tym razem będziesz miał argumenty nie do zbicia i zgodzi się wypełnić twoją prośbę. I po raz kolejny żołnierze w znaczący sposób zostaną osłabieni, dzięki czemu walki dla ciebie staną się o wiele przyjemniejsze.

4. Stop Helidium Mining

Ta misja jest bardzo prosta. Po prostu spójrz sobie jeszcze raz na Motazaar Mon quest i spełnij zadanie, ratując Shamaza Keb'a. Po wszystkim zobacz się z Aziradem i poproś o zaprzestanie wykopywania helidium, na co przywódca zgodzi się bez wahania.

Misje bonusowe w The Event Quests

1. Marion in Trouble #1

Gdy tylko odnajdziesz pierwszego Mon'a, otrzymasz transmisję od Marion, która oznajmi, iż znajduje się aktualnie w niezłych tarapatach. Marion jest uwięziona w miejscu, w którym znajduje się pokaźna piramida. Spytaj się pierwszego lepszego Talana o tę dużą rzecz, o której wspomniała Marion. Idź do Okriana, gdzie być może Marion się znajduje. Zakładając, że teraz znajdujesz się w Shamazaar, możesz przejść do Talanzaar (w którym znajduje się miasto Okriana), przechodząc przez Daoka zlokalizowaną najbliżej wioski. Gdy tylko znajdziesz się w mieście, przynajmniej jeden zwykły Talan na twój widok zacznie machać. Zapytaj się o co chodzi, a następnie postaraj się wyciągnąć nieco więcej informacji na temat Marion. Shamaz Zokrace może wiedzieć, gdzie dokładnie znajdziesz Marion, natomiast sama postać Shamaza znajduje się na zachód od pałacu (potężny budynek na środku miasta). Gdy tylko do niego dotrzesz, zapytaj go czym prędzej o Marion. Shamaz Zokrace zakomunikuje ci, że Marion była widziana w pobliżu baru Zelb'a. Skieruj się na południowy-zachód Pałacu, aby tam zlokalizować Zelba. Bez wątpienia możesz natknąć się na tym obszarze na kilka wojskowych patroli, ale raczej staraj się nie wdawać w potyczki i schodź im z oczu. Jeśli będzie to niemożliwe, staraj się prowadzić walki w odizolowanych miejscach, upewnij się także, że żadne przypadkowe strzały nie dosięgną zwykłych, niewinnych Talanów. Bar Zelba zlokalizujesz w budynku, stojącym przy budowli, znajdującej się tuż przy południowo-zachodnim rogu pałacu. Zelba poznasz po czerwonych spodenkach oraz turbanie na głowie. Przywitaj się z nim grzecznie i rozpocznij uprzejme przesłuchiwanie. Dowiesz się od niego, iż Marion znajduje się w domu na zachód od Pałacu Fae. Skieruj się z powrotem na północ, aż natrafisz na trójkę żołnierzy patrolujących wejścia do czterech budynków. Gdy tylko pokonasz wojennych słabeuszy, idź do domu z kratami w oknach, a następnie przejdź przez zamknięte, nie oznakowane drzwi, aby uraczyć siebie całkiem ładną scenką przerywnikową, kończącą tę misję.

2. Marion in Trouble #2

Gdy tylko wydobędziesz drugiego Mona, dostaniesz kolejną, niewesołą transmisję od Marion. No tak, znowu wpadła w niezłe tarapaty, tym razem przy barierce w Shamazaar. Skieruj się w tamte strony i porozmawiaj ze zwykłym Talanem na temat zdarzenia. Bariera znajduje się na północy i okazuje się, że jest nieco popsuta. Skieruj się w tamte strony, zabij wszystkich żołnierzy na miejscu i wejdź na północną wieżę. Przejdź przez most, zejdź na dół schodami i wciśnij w tym miejscu widoczny przycisk. Po chwili drzwi się otworzą i udostępnią ci pomieszczenia w południowej wieży. Wejdź tam na górę i skieruj się przez most, aby tam znaleźć Marion i skończyć niniejszego questa.

3. Jan in Trouble

Gdy tylko dorwiesz się do trzeciego Mona, otrzymasz jeszcze jedną transmisję od Marion, ale tym razem nie ona znajduje się kłopotach. Jan oraz kilkoro innych strażników zostało złapanych i zabranych do darosham w Okasankaar. Skieruj się do Oakasnkaar i porozmawiaj z pierwszym napotkanym Talanem o co w ogóle chodzi w tej misji. Dowiesz się, iż Kroax znajduje się w Darosham
Skieruj się do Darosham, którym jest budowla z widoczną, przebiegającą przez nią lawą. Przejdź przez drzwi, aby obejrzeć niewielką scenkę, po seansie zlikwiduj żołnierzy i powalcz z upartym Kroaxem, dopóki ten się nie podda. Obejrzyj kolejną scenkę i wejdz do świątyni, aby porozmawiać z Janem i skończyć kolejną misję. Możesz jeszcze odwiedzić Zokryma w Ramzaar, przekazac mu wiadomość na temat tego czego przed chwilą dokonałeś i dostac w zamian niewielką nagrodę.

4. Guardians in Trouble

Gdy tylko dostaniesz się do czwartego Mona, otrzymasz kolejną transmisję o kolejnych kłopotach. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, postaraj się oczyścić teren z żołnierzy wokół High Town w Talnazaar. Dowiesz się, że obóz strażników został zaatakowany. Skieruj się do Ranzaar, zabij gamors i porozmawiaj z Janem. Jan przekaże ci, iż strażnicy zostali zabrani do Okaar, w związku z tym skieruj się w to miejsce z powrotem i gdy tylko tam przybędziesz, porozmawiaj z Kyuran. Poinformuje cię, że widział strażników zabieranych do baraków umieszczonych na wschodzie. Skieruj się tam i zanim dojdziesz do drzwi, uświadom sobie, iż jest to ostatni moment w grze, w którym będziesz mógł sobie swobodnie podróżować. Radzę ci w tym miejscu zrobić przydatnego niewątpliwie save'a. Przejdź przez drzwi i obejrzyj sobie niewielką scenkę. Zajmij sobą żołnierzy, aby umożliwić Marlon przeczołganie się wśród atakujących. Spotkaj się z nią na zewnątrz, po tym jak zlikwidujesz wszystkich w baraku. Masz przy sobie swój wierny HK-P12 z 30 kulkami w środku. Na szczęście dla ciebie więcej amunicji znajdziesz w obozie, w którym zresztą jest niewielu jeszcze żołnierzy do likwidacji. Gdy skończysz z wszystkimi i pozbierasz spokojnie amunicje, wykonaj save'a (ostatnia szansa !) i skieruj się do bram, aby obejrzeć kolejną sporej długości scenkę przerywnikową. Najpierw zajmij się żołnierzami, a dopiero potem skończ z Kroaxem. Niestety nie możesz w tym miejscu i w tej sytuacji użyć swego PPS, za to z pewnością powinieneś skorzystać z masy dynamitu, jaką przy sobie posiadasz. To jest ostatnia twoja bitwa, więc poświęć się jej swym całym ciałem i sercem. Omiń na razie Kroaxa i zajmij się na pierwszy ogień żołnierzami. Nie używaj na razie jeszcze strzałów z HAWK-MK8 na żołnierzach. Ten specjał zachowaj dla Kroaxa. Po tym jak go zabijesz, pooglądaj sobie finalną scenkę i przeegzaminuj ostateczny swój wynik.

Misje bonusowe w Shamazaar

Zolass's Twon-Ha

Zolass jest Talanem ubranym w zieleń, stojącym w pobliżu południowych Riss Counters (zachód świątyni Fae, niezbyt daleko od wody). Porozmawiaj z nim, aby otrzymać zadanie bonusowe. Poproś Zalinassa o dostarczenie Twon-Ha dla Zolassa. Zalinas znajduje się w Twon-Ha w wiosce. Ubrany jest w jasnoniebieską togę i zawsze możesz go znaleźć w pobliżu jednego z Twon-Ha pensów. Idź do centrum miasta, wyciągnij gui i poprowadź Twon-Ha z dwiema teczkami ryżu z powrotem do Zolassa. Wcześniej przydałoby się oczyścić teren z żołnierzy, aby droga powrotna była znacznie łatwiejsza. Porozmawiaj z Zolassem i podaruj mu z powrotem jego gui. Skieruj się z powrotem do Zalinasa i przekaż mu wiadomość od Zolassa. Ten czyn kończy misję, a ty na koncie masz nieco więcej pieniążków, więc powinieneś się w tym momencie zdecydować na zakup Twon-Ha. Zauważ również kijki, które zawierają w sobie nieco dóbr do użycia. Na pewno możesz znaleźć 11 takich dobrodziejstw, lecz nie wykluczone, że jest ich nieco więcej.

Accident at the Temple Ka

Jeśli odwiedzisz sobie Świątynię Ka, dzięki rozmowie z Talanem na miejscu dowiesz się, iż zdarzył się tutaj wypadek. Robotnik przy świątyni pragnie, aby Yodsa wywołał pewien wypadek, używając do tego sporej ilości dynamitu. O dynamit zapytaj Riss Counters przy wodzie Świątyni Fae. Jeśli nie masz żadnego dynamitu, skieruj się w kierunku Riss Counters. Znajdują się one przy wodzie na wschód od Świątyni Fae. Każdy z nich przekaże ci inną historyjkę na temat, gdzie dynamit można znaleźć. Gdy tylko już dobierzesz się do wybuchowej broni, powiedz robotnikowi przy świątyni, aby oczyścił teren z ludzi... hmm.. znaczy się obcych. Gdy tylko wszyscy znikną z terenu, podbiegnij nieco i ułóż kawałki dynamitu w odpowiednich miejscach. Porozmawiaj z kierownikiem budowli tuż po wielkim wybuchowym show, aby odebrać nagrodę i porozmawiaj także z dwoma innym pracownikami.

Gamors Attacking the Twon-Has

W kilku różnych, przypadkowych miejscach w grze zwykły Talan przywoła cię do siebie. Zapytaj go o zdarzenie, a ten odpowie ci, że Zalinass pilnie cię poszukuje. Poszukaj Zalinassa i zapytaj go, jakie zmartwienie go trapi. Poprosi cię, abys zabił Gamorsów, którzy ulokowali się na wschodzie wioski. Skieruj się do południowo-wschodniej część świata i zabij pięciu Gamorsów, na których się tam natkniesz. To wszystko, gdy tylko wykonasz zadanie, wróć z powrotem do Zalinassa i przekaż mu swe dobre wieści, za które zasłużoną dostaniesz nagrodę.

Misje bonusowe w Nikaa's Loan

Nikaa znajduje się w Riss Book na zachód od pałacu, w pobliżu zachodniej ściany. Porozmawiaj z nim... a może z nią... nieważne. Nikaa chcę poprosić o pożyczkę Zorkinsa, jeśli masz w kieszeniach nieco gotówki daj jej... jemu, ee... Nikaa co nieco. Wrócisz tutaj później, aby otrzymać zwrot gotówki od Nikaa. Przespaceruj się nieco wokoło, a następnie wróć z powrotem, aby odzyskać swe pieniążki. Miły i lekki quest, ale nieco dekoncentrujący.

Azirad's Necklace

Azirad, zlokalizowany jest przy Builders Bok, na południowym zachodzie świątyni. Gdy tylko mu się przedstawisz, zapytaj go o złodzieja. Aziradowi ukradziono naszyjnik. Stracił trop złodzieja gdzieś przy Conctruction Supply Bok. Złodzieja czy nie, naszyjnik będzie leżał na ziemi w Boku. Idź tam i uważnie się rozejrzyj pomiędzy budynkami na wprost linii prowadzącej na południe, następnie przejdź na zachodnią krawędź niewielkiego budynku przy zbrojowni, którą możesz zobaczyć na swej mapie. Gdy tylko znajdziesz naszyjnik, czym prędzej zwróć go Aziradowi za małą, niewielką nagrodę.

Heza's Well

Heza jest kupcem wodnym w Okriana, zawsze podróżuje swym wozem zapełnionym wodą. Gdy w końcu go wytropisz, zapytaj go o problem jaki go trapi. Heza poprosi cię o znalezienie Zade'a. Zade ulokował się na południu pałacu, porozmawiaj z nim, aby z kolei dowiedzieć się o jego problemie. Opowie ci on o ogromnych skałach, które blokują mu drogę na dół. Jeśli nie masz jeszcze LN500-DUO (upgrade broni nie jest konieczny, ale przydałby się chociaż poziom pierwszy) w takim razie będziesz potrzebował jednej takiej sztuki. Możesz je zakupić w mieście w Sacred Objects Merchants. Gdy tylko zdobędziesz odpowiednie uzbrojenie popros Zade'a o "Clear Out", zanim zaczniesz swą ręczną robotę. Gdy tylko obszar zostanie oczyszczony, idź w górę schodami znajdującymi się na północy, a następnie ustaw się przy drzwiach wejściowych drugiego budynku, na zachód od ciebie (wystarczy, że wykonasz dwa kroki do tyłu ze szczytu schodów). Odpowiednio wyceluj i wystrzel w sam środek szybu. Jeśli nie uda ci się za pierwszym razem, spróbuj jeszcze raz i jeszcze raz, sukces uwieńczony zostanie pojawieniem się niebieskiego słupka wody, a reszta Talanów rozbiegnie się w popłochu. Gdy zakończysz pracę porozmawiaj z Zadem, a następnie przekaż dobre wieści Hezie, za co otrzymasz nagrodę.

Mogad's Box

W Construction Bok na wschodzie świątyni znajdziesz Mogada. Nie można go przeoczyć, gdyż stoi on tuż przy żurawiu ze skrzynką dziko się wyrywającą. Porozmawiaj z nim na trapiący go temat. Skaczące pudełko musisz zatrzymać w jakiś sposób dla męczącego się z nim od dłuższego czasu Mogada. HK-P12 lub UZA-SH1 powinny być perfekcyjne do takiej roboty. Przyda się również przełączenie się na tryb FPP (wciśnij klawisz CTRL). Ustaw się w miejscu, w którym skrzynka będzie skakać naprzeciwko twej osoby, za każdym razem, gdy będzie zwracać się w twoim kierunku i skakać do tyłu, strzel prosto w jej środek. Będziesz być może musiał nieco do tyłu się poobracać, zanim odpowiednio uda ci się wycelować. Raczej wystarczy około dziesięciu strzałów, aby zmusić skrzynię do stania w spokoju. Gdy tylko wypełnisz zadanie, idź do Mogada po nagrodę.

Tezu's Pots

Tezu znajdziesz w Pottery Bok otoczonego przez jego garnki na południowo-wschodniej części pałacu. Porozmawiaj z nim na temat jego garnków i załóż się z nim o to, że ustrzelisz jeden lub dwa garnki w tym samym miejscu. Za wygranie zakładu dostaniesz niewielką nagrodę.

Gizo's Bracelet

Gizo znajduje się w Fish Bok, wzdłuż najbardziej na południe wysuniętej ściany miasta, niedaleko na zachód od centrum. Porozmawiaj z nim, aby zdobyć kolejny quest. Gizo poprosi cię o odnalezienie Talana w Okasankaar, do którego należy bransoletka. Gdy tylko zabijesz wszystkich żołnierzy w mieście Cyana, możesz zapytać jakiegoś zwykłego Talana o właściciela bransoletki. Okaże się nim Zele, którego znajdziesz w portach Cyana, ubranego w kapelusz oraz bordowe spodnie. Gdy skończysz z nim rozmawiać oddaj mu bransoletkę. Zele poprosi cię abyś oddał nagrodę Gizo. Kolejny raz, gdy znajdziesz się w Talanzaar, skieruj się z powrotem do Gizo i poinformuj go, że wszystko zgodnie z zaleceniem zrobiłeś.

Jokace's Skins

W Animal Skin Bok (południowy-wschód świątyni) Jokace znajduje się naprzeciwko południowej ściany na wschód od centrum. Porozmawiaj z nim o jego problemie. Jokace potrzebuje czegoś niezbyt przyjemnie pachnącego do swego projektu "Skóry Zwierzęcej". W Okasankaar bez wątpienia zetkniesz się z kilkoma zeedogs. Gdy pozabijasz już wszystkie stwory, zbierz z nich ich "zapachowe" gruczoły przydatne w projekcie Jokace. Gdy tylko zreperujesz łódź Sadara, idź do Jokace i zapytaj go o gruczoły zeedog. Jokace stwierdzi, iż cztery gruczoły zeedog powinny mu pomóc, tak więc powinieneś mieć przy sobie co najmniej cztery gruczoły, jeśli tak jest, podaruj mu je w zamian za nagrodę. Jeśli natomiast masz jakieś ekstra gruczoły, możesz tę resztkę mu sprzedać w zamian za nieco gotówki.

Shadi's Lampe Delivery

Przede wszystkim musisz odnaleźć Zossa, właściciela browaru na wschód od Daoka prowadzącego do Shamazaar. Porozmawiaj z nim na temat Lampe. Dowiesz się, iż Lampe jest drinkowym specjałem znanym z tego, że usypia żołnierzy. Następnym twoim krokiem powinno być odszukanie Zagu w Spice Bok (na wschód od pałacu), tam gdzie znajduje się jego odkryty sklep wetknięty w róg pomiędzy budynkami. Zapytaj go o jego przyprawy, o drink Lampe oraz o daguerach. Zagu wspomniał coś o przyprawionym jedzeniu oraz piciu, więc przynieś mu 5 lampe oraz 1 dagureach, aby on zrobił z tego-przyprawiony napój. Może być to dosyć interesujące. Odszukaj Shadi, który jest muzykiem, przybranym w pomarańczowy turban oraz spodenki, grającym na flecie. Właściwie jest jedynym w całym mieście, który potrafi jakoś zagrać melodię. Znajdziesz go na południe od szybu, stojącego pomiędzy budynkami. Porozmawiaj z nim troszeczkę, a następnie podaruj mu trzy razy 50 zorkins, a on w zamian zaoferuje ci swoje usługi. Okazuje się, że muzyk Shadi podrózuje do żołnierskich baraków, aby dostarczać im drinki Lampe. Teraz wszystkiego czego potrzeba nam do szczęścia, to nieco daguerach, aby móc wszystkich żołnierzy podstępnie uśpić. Daguerach znajdziesz tylko w Okasankaar, i znajdziesz się tam podczas wykonywania questu trzech Mon'ów. Gdy zgarniesz w swe łapki nieco więcej dagu-

cego do Ranzaar. Jeden z Twon-Ha jest tym, który uciekł, więc idź do niego i dosiądź go

Mogi's Story

Mogi jest niewolnikiem, ktorego spotkasz w prostej linii na południu domu Zosta na zewnątrz budynku, który z domem jest połączony. Posłuchaj historii niewolnika i podaruj mu nieco zorkins. Na przyszłą fabułę będzie miało to zdarzenie niewielki wpływ, jednak teraz większych zmian nie odczujesz oprócz tego, że dostaniesz nieco amunicji.

ulokowana. Oddaj mu odnaleziony relikt, ale jeszcze go nie sprzedawaj. Zapytaj go w jaki sposób wyczyścić tę rzecz. Balazar poprosi cię o wyczyszczenie reliktu w trakcie, gdy ten będzie walczył z Achondar w Okaar. Skieruj się do Okaar (przez Okasankaar) i porozmawiaj z Kyuarnem na temat achondar. Po dyskusji Kyuran porozmawia z Achondarem, dochodząc do wniosku, iż jedynym sposobem na sukces będzie... modlitwa o niego. Spójrz na Okaar Mon Quest w trakcie, gdy będziesz czekał i aż będziesz w końcu w stanie normalnie dostać się do Achondara, zanim w ogóle zechcesz wyczyścić relikt. Podczas walki po prostu rzuć przedmiot na ziemię w pobliże krawędzi wykopu i cofnij się, wróć w to miejsce jeszcze raz. Achondar wyskoczy z ziemi i opryska cię substancją powodującą korozję. Łatwo uniknięsz zetknięcia ze sprayem, jednak dzięki temu relikt zostanie oczyszczony. Dowiesz się o tym, gdy opis przedmiotu zmieni się z "Relic" na "Clean Relic". Po bitwie

erach, możesz zacząć swój cały misternie ułożony plan. Najpierw skieruj się z powrotem do Zossa i kup od niego pięć lampe. Następnie przejdź się do Zagu i podaruj mu składniki, aby ten zrobił z nich "Good Moon Lampe". W końcu skieruj się do Shadi, wręcz mu narkotyzującą lampę, aby dostarczył ją do żołnierskich baraków. Idź za Shadi do sypialni wojaków i poczekaj, aż ten skończy. Zajmie mu to nieco czasu, zanim napoi wszystkich żołnierzy, więc w tym czasie możesz w mieście się nieco bezrobotnie pokręcić, ewentualnie wykorzystać swoje x-ray zdolności, aby popatrzeć sobie przez ścianę. Gdy Shadi wyjdzie z baraków, powinienes być w stanie bez wszelkich oporów wejść do baraku (nie skradając się) i wykończyć jeszcze stojących na swych własnych nogach żołnierzy jednym słabym strzałem. W środku znajdziesz mnóstwo przydatnych rzeczy, które wszystkie powinienes ze sobą zabrać.

Mored's Hoti

Mored zlokalizowany jest w Fruit Bok na wschod od pałacu i na południe od Daoka prowadzącego do Motazaaru. Porozmawiaj z nim na temat jego propozycji. Mored pragnie, abyś przyniósł mu 10 hoti z Okaaru. Do Okaaru możesz dostać się jedynie przemierzając Okasankaar, a tam znajdziesz odpowiedniego daoka na wyspie położonej na północnym-wschodzie od Daoka prowadzącej do Talanzaaru. Gdy tylko tam się znajdziesz powinieneś natrafić na Hoti leżące dookoła całego obszaru. Wystarczy, że weźmiesz ich tylko dziesięć sztuk i zaniesiesz je z powrotem do Moreda. Jeśli jednak uniesiesz więcej, resztę możesz za gotówkę sprzedac Moredowi, ale nie będzie również źle, jeśli nieco zatrzymasz dla siebie, gdyż mogą ci się nieco później bardzo przydać.

The Miner's Song

Starego górnika znajdziesz na południe od pałacu niedaleko szybu, który śpiewa sobie beztrosko swe melodie. Porozmawiaj z nim na temat jego śpiewania. W Motazaar natrafisz na kilku górników, którzy tego typu piesni potrafią śpiewać. Po prostu słuchaj ich i uważnie wszystko zapamiętaj, a następnie wróć z powrotem i pośpiewaj wraz z górnikiem.

Oczywiście będzie ci znacznie łatwiej, jeśli będziesz znał słowa:

Milea Ko...
Lepta Mae...
Labta Ulukai...
Kata Mea...

Dostaniesz w zamian Gui pochodzącego z Twon-Ha, który uciekł w Shamazaar. Skieruj się do Shamazaar i przejdź się na obszar znajdujący się na dalekim wschodzie wioski, umiejscowionej w pobliżu Daoka prowadzą-

Azirad's Upgrades

Azirad, obrabiacz helidium, znajdziesz w Builder Bok na południowym-zachodzie świątyni. On również ma poważny problem ze złodziejem, jednak to zupełnie inny quest. Na razie zapytaj go o rzeźbienie. Azirad myśli, że może rozszerzyć energię twoich broni. Kiedyś kupiłeś HAWK-MK8 w Sacred Object Merchants, nadszedł czas na pokazanie tego cacka Aziradowi. Azirad stwierdzi, iż może spróbować zwiększyć moc broni, jeśli tylko przyniesiesz mu naprawdę wielki kawał helidium. W okolicy znajdują się tylko dwa naprawdę ogromne kawałki helidium, które nadają się do użycia w tym zadaniu. Pierwszy z nich znajduje się w łodzi światła w Okasankaar. Weź ten kawałek do Azirada, a w zamian otrzymasz ulepszony model swej broni, jeśli tylko jeszcze poczekasz parę minut na wykonanie. Aby zdobyć drugi kawałek helidium, przeczytaj jeszcze raz Zogard's Mine bonus quest rozgrywający się w Motazaar. W ten sposób dobierzesz się do drugiego kawałka, który możesz zabrać do Azirada, a ten uraczy cię drugim poziomem ulepszenia twej broni.

Balazar's Relic

Balazara znajdziesz w Fruit Book wzdłuż wschodniej ściany miasta. Porozmawiaj z nim przez chwilę i zapytaj jaki go problem trapi. Balzar poprosi cię o odnalezienie relikwii na zewnątrz ścian Okriana.

Przedmiot ten zlokalizowany jest poza granicami miasta, na zachód od miejsca, w którym zbrojownia jest

zabierz wyczyszczony przedmiot z powrotem do Balazara i sprzedaj mu swą zdobycz.

Misje bonusowe w Okasankaar

Zafar's Stand

Zafar ubrany jest w żółte wdzianko i jest właścicielem sklepu we wschodniej części Cyana. Gdy tylko odnajdziesz go na tamtym terenie podczas wypełniania questu Mon, poprosi cię o to, abys wykonał dla niego pewne zadanie. Poprosi cię on, abyś popilnował jego sklepiku i zatrzymał każdego, kto będzie z niego chciał coś zabrać podczas nieobecności właściciela. Stań więc na schodach prowadzących do wody tuż przy sklepie. Być może dojrzysz Talana, który kradnie nieco zorkins ze skrzynki. Pobiegnij za nim i zakomunikuj złodziejowi, iż go widziałeś (nazywa się Ylia), ale nie atakuj go i zamiast tego poproś go grzecznie o zwrot 100 zorkins. Na koniec zapytaj go o jego sekret. Zidar zabierze cię do sekretnego skarbu w wodzie. Zafar wróci do swojego sklepu po niedługim czasie, więc będziesz mógł radośnie mu zakomunikować, iż właśnie niedawno złapałeś złodzieja, aby w nagrodę dostać booyat albo coś innego. Zidar jest aktualnie w południowych portach, porozmawiaj z nim i opowiedz mu o Ylia, który cię do niego przysłał. Na takie wiadomości zabierze cię on do miejsca, z którego możesz zacząć nurkować po przeróżne, przydatne tobie przedmioty. Gdy wrócisz na powierzch-

nie po długim czasie, po nieco powietrza, Zidar zacznie wiosłować z powrotem. Musisz się trzymać bardzo blisko łodzi, aby przypadkiem nie zginąć od mrocznych macek Sangeeta. Wejdź po schodach na północ, by znowu zamienić się w lądowego szczura.

Oru and Kyuran

W trakcie, gdy będziesz rozmawiał z Oru (zerknij na Mon quest) możesz zagadnąć go o Talana o imieniu Kyuran. Okaże się, że Oru rozmawiał kiedyś z Talanem o takim imieniu. Musisz znaleźć Kyurana, który zajmuje się myślistwem w pobliżu Daoka, zlokalizowanej w Okaar. Porozmawiaj z nim na temat Oru oraz Gorgora. Zakomunikuje ci on, że Oru zawdzięcza mu rozwiązanie problemu z Lampe. Skieruj się z powrotem do Oru i zakomunikuj mu, że rozmawiales z Kyuranem, a następnie przekaż wiadomość od Oru dla Kyurana. Idź z powrotem do Kyuran i opowiedz mu o nowościach. To wszystko na razie będziesz musiał wykonać, aż do momentu, gdy powalczysz sobie z Gorgorem. Po walce przespaceruj się do Kyruana z powrotem i pozbieraj nieco zorkins.

Egar's Crate

Gdy tylko znajdziesz się w świątyni Sunkein, Talana, który pomógł, będziesz mogł znaleźć w Cyana w pobliżu sklepu Zafara (ubrany w zieleń). Możesz się z nim skonfrontować, dzięki czemu dowiesz się o lokalizacji sekretu. Egar powie, iż w wodzie znajduje się skrzynka umiejscowiona pomiędzy południowym wejściem do

Cyana, a Darosham. Zbiornik wody dojrzysz całkiem wyraźnie na głównej wyspie (niebieskie podkreślenie). Powinieneś być w stanie stanąć na północnym brzegu i spojrzeć w dół, aby zobaczyć wspomnianą skrzynkę w wodzie. Po prostu strzel w nią swoim HK-P12, przełączając się w tryb first-person, a skrzynka otworzy swoje zasoby. Zbierz wszystko z pojemnika, aby zakończyć ten quest.

Zidar's Friend

Gdy tylko dowiesz się nieco więcej na temat Darosham (w trakcie wypełniania misji Mon) podziel się zdobytymi informacjami z Shamazem na temat darosham, aby wyciągnąć od niego jeszcze więcej wiadomości. Przyjaciel Zidara wkrótce powróci do Darosham, możesz poprosić Zidara (stacjonującego przy portach) o jego przyjaciela. W każdym razie Darosham jest budowlą na głównej wyspie, przez którą przepływa fala lawy. W trakcie wypełniania questu, zobaczysz kilku żołnierzy prowadzących kilku Talanów do budynku. Zabij żołnierzy i porozmawiaj z robotnikami, aby odszukać przyjaciela Zidara. Przekaż Zidarowi, że jego przyjaciel przy Darosham czuje się dobrze. Po rozmowie z Zidarem otrzymasz nagrodę.

Zele's Zort

Zele stoi przy portach Cyana w bordowych spodniach oraz kapeluszu. Zapytaj go o zort, a on odpowie ci, iż

zakupi od ciebie wszelki Zort, jaki ty znajdziesz. Gdy będziesz wizytował wyspę Gorgor (spójrz na Mon quest) zbierz nieco gorgor zort. Natomiast, gdy powrócisz do Cyana, porozmawiaj z Zele, aby podarować mu Zort.

Misje bonusowe w Motazaar

Zine's Friend

Zine jest górnikiem pracującym w północnej kopalni (na północ od wioski). Gdy tylko się tam pojawisz, ujrzysz go stojącego przy przyjacielu, który przed chwilą miał wypadek i spadł ze sporej wysokości. Zagadnij go o jego przyjaciela. Zine poprosi cię, abyś dostarczył mu dwa Faenea, które posłużą do uleczenia jego przyjaciela. Skieruj się na wschód, a następnie przejdź przez niewielki korytarz na północ, w pobliżu ruszającego się mostu. Na zachodzie zobaczysz kilka roślinek, które zaczną strzelać do ciebie, gdy tylko pojawisz się w ich pobliżu. Podnieś z ziemi co najmniej dwa owoce, które zostaną zrzucone przez rośliny, podczas gdy tamte będą strzelać. Zanieś je z powrotem do Zine'a.

Mobarr's Twon-Ha

Rozpoznasz Mobarra po niebieskim ubraniu. Jego dostać będzie stała w pobliżu wozu, przy wejściu do wioski. Porozmawiaj z nim. Wodny kupiec, Mobarr, żąda zwrotu Twoh-ha. Jego Twon-Ha ulokowane jest na południu wioski - po prostu nie da się tego przeoczyć. Po prostu wyciągnij parę Hoti (jeśli akurat nie masz żadnej sztuki przy sobie, znajdziesz je w Okaar) i poprowadź je z powrotem do Mobarra. Możesz też, w przypadku trudności, rzucić sztukę Hoti, pozwolić, aby Twon-ha podszedł nieco bliżej, podnieść go i zabierz do Mobarra. Zrób tak ze wszystkimi sztukami i gdy wreszcie wszystkie znajdą się u właściciela, porozmawiaj z nim na temat nagrody.

Ashkar's Thief

Ashkar jest przywódcą Motazaar, ubranym w czarne spodenki i mieszkającym przy placu wioski. Porozmawiaj z nim na temat złodzieja jedzenia. Ashkar poprosi cię o zatrzymanie złodzieja jedzonka, który kradnie dobra z południowego końca wieży, w której znajduje się Food Storage House. To ten na mapie z wieloma punktami wokół. Poczekaj w zacisznym miejscu przy okradanych budynkach, a ujrzysz jak złodziejaszek wychodzi z Storage House. Wystarczy, że wyskoczysz znienacka z ukrycia, złapiesz i krzykniesz "caught ya", ale nie odwracaj go do siebie, dostaniesz klucz do drzwi.

Zogard's Mine

Zogard jest przywódcą górników kopalni na wschodzie Daoka. Porozmawiaj z nim na temat jego kopalni, a następnie poproś, aby ją zniszczył. Musisz w tym celu dostarczyć Zogardowi trzy kawałki dynamitu, a wtedy Zogard zejdzie na dół do kopalni, abyś ty, w tym czasie, oddalił się na bezpieczną odległość. W momencie, gdy znajdziesz się w pobliżu Daoka, usłyszysz odgłos wybuchu. Po eksplozji porozmawiaj z Talanem stojącym w pobliżu windy. Idź do Okriana, aby znaleźć dźwignię, która posłuży do uwolnienia Zogarda. Przejdź się do Talanzaara i zapytaj jakiegokolwiek Talana o dźwignię, dowiesz się od niego, iż być może Zakk jest w stanie zrobić taki przedmiot, więc musisz go odnaleźć. Skieruj się na południowy-zachód i odszukaj Zakka. Ubrany jest on w królewski błękit i stoi na zewnątrz budynku, sąsiadującego z południowo-zachodnim rogiem pałacu. Powiedz mu o wypadku w kopalni, a w zamian dostaniesz niezbędne do wypełnienia questu dźwignie. Skieruj się z powrotem do Motazaar i pogadaj z Talanem w pobliżu windy, aby uwolnić Zogarda. Gdy tylko znajdzie się on na powierzchni, porozmawiaj z nim, by dostać od niego piękny kawałek helidium.

The Recreators

W Shamazaar, Clath jest rekreatorem w wiosce
Gran jest rezydentym rekreatorem w Talanzaar
W Okasankaar, Elisee jest Rekreatorem
W Motazar rekreatorem jest Lor.

I to wszystko, co możecie poradzić na zło i dobro rozgrywające się w świecie obcych. Przynajmniej, jeśli nie na ziemi, to na obcej planecie mieliście okazję okryć się sławą czyniącego dobre uczynki i rozwalającego po kątach żołnierzy obcych. Pod warunkiem oczywiście, że wypełniliście wszystkie misje, zgodnie z powyższymi zaleceniami.

Jeff "CJayC" Veasey, Tfum. Jaspin

producent: Fox Interactive
platforma: PC

Aliens vs. Predator

Witam wielce szanownych czytelników w suplemencie do solucji z numeru wrześniowego. Tym razem zajmiemy się misjami bonusowymi, o których wtedy nam się nawet nie śniło. Aby się do nich dostać - to tak na wypadek, gdyby ktoś nie wiedział - trzeba bowiem ukończyć grę na poziomie Director's Cut, a to do najprostszych rzeczy nie należy. Na szczęście poratował nas jeden z czytelników, którego tekst znajdziecie poniżej. Miłej lektury i powodzenia!

Solucja dla Obcego

Etap 1: Invasion

Podaję ci tylko jeden sposób przejścia tego etapu. Wyjdź z wody. Idź prosto, a wpadniesz do olbrzymiego systemu wentylacyjnego. Gdy już w nim będziesz, postępuj według podanych instrukcji, bo skończysz między łopatami wiatraków. Skręć w lewo i podążaj w tym kierunku cały czas, aż odnajdziesz odgałęzienie. Zeskocz na sam dół. Zniszcz generator zasilający całą bazę. Za generatorem jest przejście. Zauważysz teraz dwie duże butle. Za tą po lewej znajduje się przejście. Skręć w prawo do tunelu. Idź prosto. Natkniesz się na człowieka z bombą zapalającą. Po chwili dotrzesz do dużych wrót. Przejdź przez nie i skieruj się na lewo. Wespnij się po belkach. Gdy dotrzesz na samą górę, obejrzyj się, a dostrzeżesz schody. Idź korytarzem, skręć w prawo do przejścia. Zauważ dużą dziurę pośrodku. Zeskocz tam, a zaoszczędzisz sobie kawał drogi. Pod schodami jest przejście. Idź korytarzem i znajdź drugie drzwi. Jesteś teraz na parkingu dla transporterów. W suficie jest szyb wentylacyjny. Gdy nim przejdziesz, zaoszczędzisz sobie drogi i walki z wartownikiem. Gdy się opuścisz, idź cały czas prosto. Schyl się, przejdź przez drzwi. Teraz się rozejrzyj i poszukaj szybu wentylacyjnego w suficie. Nie trudź się w przechodzenie na parking. Szybem przejdziesz do zalanej komory. Wespnij się po ścianie.

Etap 2: Derelict

Wejdź na samą górę. Jest tam szyb windy, która teraz jest opuszczona na sam dół. Znajdź wyjście ze statku i zabij Marines z miotaczem. Znów wyjdź na ścianę budynku, wejście jest na górze. Zabij kolejnego człowieka i skieruj się do przodu. Skręć w prawo, w kierunku czerwonej lampki. Idź dalej, aż dotrzesz do szerszej komory. Zauważ, że pod ścianą stoją dwa cylindry. Wysadź je w powietrze. Idź dalej. Teraz popatrz na sufit i znajdź tunel wentylacyjny. Wejdź do środka. Idź do przodu. Znajdziesz jedno zejście. Idź dalej, a znajdziesz drugie. Tam się właśnie opuść. Obróć się i wejdź w odgałęzienie. Dojdziesz do dwóch wartowników. Idź dalej, aż trafisz do dużego pomieszczenia. Zapalą się lampki. Zeskocz w dół. Idź korytarzem oświetlonym na czerwono. Skocz na sam dół i wejdź do kolejnego korytarza. Wejdź w szyb wentylacyjny. Skocz w dół, gdy to tylko będzie możliwe. Rozwal kratę i zabij dowódcę. Wracaj do tunelu i idź dalej. Wejdź w kolejne odgałęzienie. Na dole znajdź kolejnego dowódcę i ogryź mu głowę.

Etap 3: Tyrargo

Postaram ci się podać najszybszy sposób ukończenia tego poziomu. Ta misja polega na znalezieniu i wyeliminowaniu trzech oficerów. Bywa tak, że znajdują się oni w różnych miejscach. Podaję ci wobec tego sposób bezpiecznego przejścia przez całą planszę. Jesteś w sieci tuneli wentylacyjnych. Idź w prawo, potem na zakręcie znowu w prawo i skocz w pierwsze zejście. Przejdź do oświetlonego na czerwono, dużego pomieszczenia. Za zwyczaj zawsze tu jest pierwszy oficer. Gdy go zabijesz, wejdź na górę po schodach i przestaw dźwignię (będzie ci łatwiej zidentyfikować właściwe przejście). Wejdź przez nieoświetlone drzwi. Wespnij się na górę, przejdź przez drzwi i idź cały czas tunelem, aż do końca, zabijając przy okazji Marines. Wyjdź z tunelu, zniszcz wartownika, dojdziesz do komory generatora. Przejdź do końca, później wejdź przez drzwi i skręć w prawo. Zeskocz w dół. Idź do następnych drzwi-ALE UWAŻAJ! Za drzwiami jest wartownik. W pomieszczeniu znajduje się kolejny oficer. Znajdź w ścianie zakratowany tunel wentylacyjny. Po wyjściu skręć w lewo. Idź teraz cały czas prosto i skręcaj, gdy to jest potrzebne. W końcu dojdziesz do drzwi z wartownikiem za nimi. Omiń go. Znajdziesz kolejne drzwi, a za nimi ostatniego oficera i Marinesa ze Smartgun'em. Gdy go wykończysz, otrzymasz ostrzeżenie o Predatorze. Nie staraj się mu odgryźć głowy, bo marnie zginiesz. Nie pozwól mu wykonać autodestrukcji. Atakuj z bliska, używając głównie ogona.

Etap 4: Caverns

Wyjdź z kokonu. Idź prosto, a w momencie, gdy dojdziesz do ściany, popatrz w lewo. Idź znów prosto. Zabij Marines i odnajdź następne przejście. Zabij żołnierza ze Smartgun'em. W suficie jest dziura. Wespnij się i idź prosto. Rozwal drzwi. Zniszcz dwa podłączenia do generatora. Wracaj z powrotem do tunelu i na skalny mostek. Skręć do ciemnego tunelu. Na końcu otworzą się drzwi. Po wyjściu z tunelu, odnajdź wąskie przejście. Przejdź przez wnętrze transportera. Otwórz drzwi. Idź korytarzem, aż do dużego pomieszczenia. Przejdź przez drzwi. Musisz wspiąć się na górę. Idź korytarzem i przeskocz nad maszyną. Wkrótce dojdziesz do wartownika. Zniszcz go. Uważaj, bo na dole znajduje się kolejny. Musisz szybko przebiec do następnego korytarza, widocznego na wprost ciebie. Idź do końca, z góry spadnie Predator. Zabij go.

Etap 5: Fury 161

Znajdujesz się przed jeziorem lawy. Wespnij się na samą górę. Tam zabij Marinesa. Musisz dobrze wymierzyć skok, bo skończysz w płynnym ogniu. Obejrzyj dobrze podłogę. Znajdziesz tam duży plac z Marines po środku. Tam właśnie skocz. Wykończ go. Potem zniszcz wartownika. Zostało jeszcze dwóch ludzi. Jeden jest przed tobą, a drugi jest na prawo od wartownika, w zagłębieniu w ścianie. Jest tam też dźwignia, którą musisz przesunąć. Wróć teraz na górę. Idź po schodach, a potem skocz w dół. Otwórz duże drzwi, a potem idź do przodu. W tunelu skręć w lewo i przesuń dźwignię, aby wyłączyć wartownika. Wejdź do oświetlonego na pomarańczowo tunelu. Teraz znajdź szyb windy. Sprowadź ją najpierw na dół, jeśli chcesz uniknąć rozmarowania po ścianach szybu. Wyjdź na górę. Zabij Predatora. To, że go w obecnej chwili nie widzisz nie znaczy wcale, iż go tam nie ma. Musisz w tym pomieszczeniu aktywować cztery dźwignie, aby wyłączyć wszystkie działka wartownicze w najbliższym otoczeniu. Skocz teraz w dziurę w podłodze i przejdź przez oświetlone na niebiesko drzwi. Wysadź beczki w korytarzu na lewo, aby zepsuć wiatrak. Idź prosto do wąskiego tunelu. Znajdziesz tam dźwignię, która wyłączy wartownika. Obróć się, idź w lewo. Zejdź w dół po schodach. Znajdziesz tam kilku ludzi oraz Obcych. Gdy zabijesz tych pierwszych, spadnie Predator. Wiesz, co masz z nim zrobić prawda?

Etap 1: Temple

Zaczynasz w mrowisku. Uważaj, bo czai się tu para Obcych. Zabij ich, a następnie skorzystaj z jetpacka, aby dostać się do góry. Znajdziesz tam przejście, którym idź do góry, uważając przy okazji na Obcych. Znajdziesz się obok wielkiej statui Obcego. Zeskocz na dół za pomocą jetpacka. Następnie (działaj szybko) zabierz miotacz płomieni i trochę napalmu. Załatw Mordoluby i podążaj tunelem, aż do wielkiej dziury. Znajdziesz tam Smartgun, apteczkę i amunicję. Leć do góry, a potem tunelem w prawo. Uważaj na Obcych. Znów do góry, aż trafisz do ciemnego pomieszczenia. Musisz odnaleźć windę i wyjechać na górę. Idź, aż trafisz do drzwi. Wyleć na górę, zgarnij magazynek i znajdź drugie drzwi. Gdy dojdziesz do windy, skręć w prawo. Skocz do ciemnego szybu. Używaj jetpacka, jeżeli nie chcesz zginąć na dnie. Przejdź na wzmacniacz obrazu i odnajdź dźwignię za szybką. Roztrzaskaj ją i do góry. Wracaj skąd przyszedłeś i wejdź na windę, która wcześniej była zablokowana. Weź Minigun i biegnij do przodu. Jesteś w szerokim korytarzu. Skręć w lewo, aż dojdziesz do jego końca. Zwróć uwagę na czerwone lampki na ścianach. Musisz znaleźć takie cztery. Wycofaj się trochę i znajdź wąski korytarz, prowadzący do takiego samego pomieszczenia. Co dalej - już pewnie wiesz. Teraz wróć tam, gdzie znalazłeś Minigun, idź przed siebie i zrób tak samo jak poprzednio. Jeśli już wszystkie cztery zniszczyłeś, otworzy się właz w suficie. Może jeszcze zanim tam się udasz, wejdź do laboratorium. Jeśli tak zrobisz, uważaj na Mordoluby. Poleć do góry i wejdź przez właz w suficie. Dostań się na samą górę. Musisz znaleźć dużą komnatę, gdzie jest okratowane "okno". Wleć przez nie statek, a ty będziesz uratowany.

Etap 2: Vaults

Poziom ten jest bardzo trudny. Nie dość, że jest na czas, to jeszcze bardzo duży i czai się tu bardzo wiele Obcych, a nawet Predator. No, ale do rzeczy. Rozpoczynasz w ciemnym pomieszczeniu. Włączył się system autodestrukcji. Zasuwaj do przodu. Zauważysz zieloną krew (biedny Predator), skręć na prawo od plamy krwi. Znajdziesz tam Minigun'a. Teraz idź po śladach (szybko, szybko!). Gdy przejdziesz przez duże drzwi, rozejrzyj się uważnie. Gdzieś czai się ta bestia. Załatw go z Minigun'a i to jak najszybciej. Potem na dół. Znajdziesz się w pomieszczeniu z dwoma maszynami. Zniszcz je, przejdź do drugiego pomieszczenia i zrób to samo. Gratulacje. Powstrzymałeś autodestrukcję. Ale na tym nie koniec. Wróć do głównego korytarza i znowu idź do przodu. Możesz wejść przy okazji w jedno z odgałęzień, ale nie znajdziesz tam niczego ciekawego poza paroma Obcymi. Idź cały czas do przodu, aż dojdziesz do kolejnych drzwi. Przejdź przez wszystkie z nich i zjedź windą na dół. Daj sobie spokój z wchodzeniem w odgałęzienia, tylko cały czas zasuwaj do przodu. Uważaj na Mordoluby, bo jest ich tu parę. Idąc do przodu, patrz w swoją lewą stronę. W pewnym momencie znajdziesz rozwidlenie prowadzące do góry. Zanim tam wejdziesz, możesz pójść jeszcze kawałek do przodu; znajdziesz w jednym pomieszczeniu dwa magazynki do Smartgun. Idź do góry, masz tylko jedną drogę do wyboru, więc nie powinno sprawić ci kłopotu odnalezienie wyjścia. Potem musisz przejść przez kilka pomieszczeń, aż dojdziesz do zamkniętych drzwi. Obróć się o 90 stopni, a zauważysz dźwignię na jednej z kolumn. Co dalej, chyba wiesz. Teraz musisz być bardzo szybki! Masz za zadanie odnaleźć swojego dowódcę, zanim zrobią to Obcy. Jeśli będziesz pierwszy i wybijesz przy okazji wszystkich Obcych na tym obszarze, to jest to koniec etapu.

Etap 3: Ferarco

UWAGA! Radzę ci oszczędzać amunicję na tym etapie, bo prawie nic tu nie znajdziesz. Dobra, Jesteś w tunelu. Przejdź od razu na wzmacniacz obrazu. Radzę ci chwilkę zaczekać, aż zgasną wszystkie lampy. Idź do przodu, a gdy staniesz przed dziurą, skorzystaj z jetpacka, aby polecieć w górę. Następnie idź w lewo przez tunel wentylacyjny. Rozwal kratę i zdetonuj beczkę blokującą przejście. Przy okazji zabierz miotacz płomieni. Zniszcz kolejne beczki i podążaj do przodu korytarzem. Trafisz do dużego pomieszczenia. Znów skorzystaj z jetpacka. Znajdziesz tunel wentylacyjny. Zniszcz kratę. Idź do samego końca. Wejdź w odgałęzienie po lewej, potem w prawo; spadniesz do komory kriogenicznej. Zauważ, że drzwi są lekko uchylone. Nie pozostaje nic innego, jak po prostu przez nie przejść. Idź do przodu, aż zauważysz okienko po lewej stronie. Wybij je, wejdź do środka. Znajdź dźwignię. Włączysz nią zasilanie. Otworzyły się główne drzwi pomieszczenia. Wyjdź i dalej idź do przodu. Gdy trafisz na rozgałęzienie, skręć w prawo. Nadążasz? Cieszę się. Jesteś w kolejnym dużym pomieszczeniu. Na trzecim poziomie znajdź dwie dźwignie. Przesuń je i wracaj. Otworzyły się kolejne wrota na drugim poziomie. Znów idź, a gdy dotrzesz do rozwidlenia, skręć w lewo. Trafisz do jadalni. Na stole znajdziesz przepustkę do głównego komputera. Teraz wyjdź i cofaj się do tego miejsca, gdzie kazałem ci skręcić w lewo. Teraz idź w prawo i znajdź drzwi prowadzące do małego labiryntu. Skręć w lewo, użyj jetpacka, aby wylecieć do góry. Jeśli dobrze ci poszło, jesteś tuż obok pomieszczenia, w którym znajduje się komputer. Znajdź mały, biały korytarz prowadzący do niego. Przechodząc przez drzwi, dotrzesz do komputera, a drzwi zamkną się za tobą. Wygrałeś.

Etap 4: Gateway

Ten etap nie należy do najłatwiejszych. Rozbijaj szyby na lewo od siebie i przechodź przez kolejne pomieszczenia. W końcu dojdziesz do czerwono oświetlonego pokoju. Zauważ, że w suficie jest dziura. Wyleć przez nią. Jesteś nad sufitem. Rozejrzyj się. Znajdziesz drugą dziurę w podłodze. Zejdź tam, a następnie, używając jetpacka, opuść się delikatnie w dół. Skręć w którąkolwiek stronę. Rozbij kratę. Miejsce, w którym się teraz znajdujesz, składa się z czterech małych pomieszczeń, połączonych korytarzami. W każdym z nich znajdziesz podwójną instalację elektryczną. Zniszcz takie cztery. Gdzieś niedaleko znajduje się automatyczny wartownik. Za nim jest kolejne przejście w dół. Czeka cię teraz konfrontacja z Predalienem. Bydlę jest tak samo niebezpieczne, jak i silne, ale jakoś sobie z nim poradzisz. Teraz znajdź drzwi prowadzące w górę. Gdy już tam wyjdziesz, po twojej lewej stronie w głębi korytarza są szyby windy. Skocz w którys z nich na sam dół. Teraz czeka cię prawdziwe wyzwanie. Natkniesz się na Xenoborga. Strzelaj mu w głowę, a zwłaszcza w zielony/czerwony punkcik, aż go zniszczysz. Teraz pójdź w prawo, aż dotrzesz do następnego pomieszczenia. Wskocz teraz w szyb, przejdź przez drzwi, aż znajdziesz się w korytarzu prowadzącym do kolejnego pomieszczenia. Zejdź na sam dół. Wejdź w jedną z dziur w podłodze. Znajdziesz tam tunel wentylacyjny, prowadzący na sam dół stacji. Idź tam, gdzie widzisz pusty, szeroki szyb. Wskocz do niego, wejdź do statku.

Etap 5: Waterfall

No i doszliśmy razem do ostatniego, najprzyjemniejszego etapu dla Marinesa. Wyjdź z korytarza. Spróbuj uratować kolegę przed Obcymi. Wciśnij dźwignię i zjedź na dół windą. Tam odszukaj schody prowadzące w górę. Wciśnij dźwignię, zniszcz dwóch Obcych, znów wejdź po schodach, aż znajdziesz się w ciemnym pomieszczeniu. Musisz odnaleźć następny korytarz. Gdy już w nim będziesz, popatrz w prawo. Wyjdź na górę po scho-

dach i zabierz Miniguna. Wracaj, idź dalej, aż znajdziesz kolegę będącego w tarapatach. Znajdź dźwignię, idź dalej, aż trafisz do drzwi. Przejdź przez nie, zapal światło. Teraz trochę sobie postrzelasz. Nie marnuj amunicji z Miniguna, bo przyda się na koniec etapu. Na schodach znajduje się kolejne przejście. Zejdź w dół. Zabij dwóch Obcych. Wejdź znów schodami na górę. Idź cały czas prosto. W końcu trafisz do pomieszczenia z wodą i dwoma Mordolubami. Nie muszę ci chyba mówić, co masz z nimi zrobić? Zejdź w dół. Jeśli nie zrobiłeś tego wcześniej, to musisz zabić dwa Praetorianny, jesteś przy automatycznym wartowniku. Pomóż mu wyeliminować Obcych i jednego Predatena. W żadnym wypadku nie schodź w dół. Przejdź teraz obok karabinu i wyjdź po schodach. Biegnij znowu cały czas do przodu, aż dowódca powiadomi cię o Predatorze. Jeśli zostawiłeś sobie na teraz Miniguna, to czas z niego skorzystać.

I tak zakończyliśmy kampanię Marinesa!

Solucja dla Predatora

Etap 1: Invasion

Przygotuj pistolet i przejdź na Electric View (czerwony). Przełącz dźwignię i zjedź windą. Skocz na dół. Idź cały czas do przodu, aż dotrzesz do końca tunelu. Skręć w prawo do przejścia za cylindrami, idź prosto i skręć w lewo. Znajdziesz windę, którą wyjedziesz do góry. Znajdziesz tam drugą windę. Na górze odszukaj schody, którymi dojdziesz do głównej części bazy. Idąc prosto, skręć w drzwi po lewej (na normalnym obrazie jest to pomieszczenie oświetlone na zielono). Znajdź drzwi na dole. Przesuń dźwignię, zaczekaj aż wentylator przestanie pracować i rozbij szybę. Zejdź na dół po schodkach i przejdź na Thermal View (niebieski). Idź korytarzem, a potem wejdź do drzwi pod schodami. Przejdź dalej na parking transporterów. Zabij wszystkich ludzi, którzy tu się znajdują. I tak ukończyliśmy pierwszy etap.

Etap 2: Escape

Na tym etapie występują Obcy i ludzie. Przejdź na Thermal View, zastosuj elektroniczny kamuflaż i przygotuj działko plazmowe. PAMIETAJ, ZE PREDATOR NIE MOŻE ZABIJAĆ NIEUZBROJONYCH CYWILI! Przejdź dalej, rozbij szybę i użyj liny, aby dostać się do środka. Trochę dalej zeskocz w dół i przejdź przez drzwi po prawej stronie. W środku otwórz jeszcze jeden i znów to samo. W trzecim pomieszczeniu przejdź przez tunel wentylacyjny. W następnym pomieszczeniu przejdź trzy razy przez drzwi. Użyj liny, aby dostać się do kolejnego szybu. Idź nim do samego końca. Następnie przedostań się przez dwie komory powietrzne. W trzecim pomieszczeniu znów wejdź do systemu wentylacyjnego. Idź nim do samego końca, a potem zeskocz na podłogę. Później znowu wejdź do tunelu. Przejdź potem przez drzwi, aż dojdziesz do Xenoborga. Użyj Speargun, aby wyeliminować paskudę. Na końcu pomieszczenia pod sufitem jest szyb wentylacyjny. Przejdź nim, aż trafisz do pomieszczenia z jednym Marines i Obcym. Wejdź do dziury w ścianie i zeskocz na sam dół. Potem przez jeszcze jedną dziurę i jesteś w sali z Praetorianem. Zabij gadzinę!

Etap 3: Temple

Przygotuj Electric View i pistolet. Wyjdź z kokonu. Zabij Obcych i użyj liny, aby dostać się do przejścia pod sufitem. Idź do przodu, a gdy dojdziesz do statui Obcego, zeskocz na dół. Zabij dwa Mordoluby. Przejdź tunelem do dziury, skocz do niej, przejdź do przodu i wespnij się na górę, używając liny. Idź w prawo. Ponownie użyj liny,

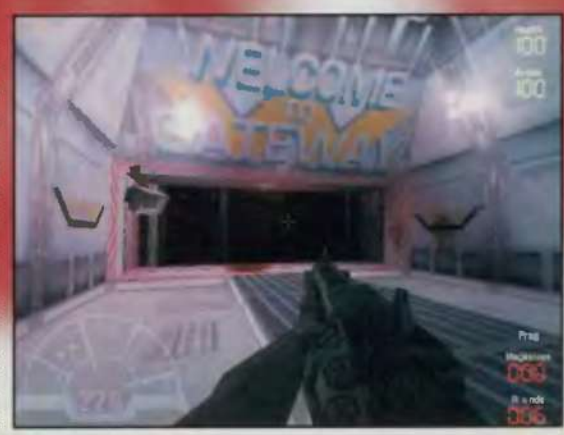
wtedy wejdziesz do dużego pomieszczenia. Wskocz na windę. Na górze idź prosto. Przejdź przez drzwi i albo wejdź na windę, albo też użyj liny, aby tylko dostać się na górę. Tam przejdź przez drzwi. Jesteś teraz w pomieszczeniu z windą. Zaczekaj, aż zjedzie na dół i wyjedź na górę. Skieruj się znowu do góry, pod sufit. Tam przejdź na sam wierzch. Musisz teraz zniszczyć dwa Praetorianny. Po zabiciu ich zejdź jedno piętro w dół. Przejdź przez jeden korytarz. Jesteś blisko statui Mordoluba. Zeskocz tam i wejdź do środka przez tunel.

Etap 4: Earthbound

Przejdź na Thermal View i przygotuj działko plazmowe. Możesz też okryć się elektronicznym kamuflażem. Przełącz dźwignię i idź do przodu. Przejdź przez drzwi po prawej. Zeskocz w dół, rozbij kratę i wskakuj do środka. Przejdź przez drzwi. Rozbij szybę i wejdź do pomieszczenia. Przejdź przez drzwi, potem zeskocz na dół i zniszcz osiem skrzynek elektrycznych. Teraz otworzą się za tobą wrota. Za nimi jest wartownik, ale nim się nie przejmuj. Gdy wykończy wszystkich Obcych, zniszcz go, jeśli nie chcesz podzielić ich losu. Przejdź przez tunel wentylacyjny. Gdy z niego wyskoczysz, musisz zniszczyć znowu osiem skrzynek. Teraz zatrzyma się wielki wentylator w suficie. Wskocz do jego szybu. Teraz, w zależności od tego, którą drogę wybrałeś (który szyb) skręć w lewo albo w prawo. Droga jest tylko jedna, więc nie będzie problemów ze znalezieniem przejścia. Jesteś już w następnym pomieszczeniu? Za rurami jest ukryte przejście. Zeskocz na dół. Przejdź przez mały korytarz. Wejdź na górę przez dziurę w suficie. Wydostań się do góry. Przejdź przez drzwi i skocz na dół. Rozwal kratę, przejdź przez drzwi, rozbij szybę i wejdź do środka. Przejdź przez mniejsze drzwi i zeskocz na dół. Zniszcz osiem skrzynek. Otworzą się wrota. Zabij oficera.

Etap 5: Tyrargo

Szybko przejdź na Thermal View i wykorzystaj kamuflaż. Gdy wyjedziesz windą do góry, zabij z czegokolwiek dwóch Marines. Przygotuj działko plazmowe i idź do przodu. Zeskocz na dół. Idź cały czas prosto, a dotrzesz do dużego pomieszczenia z rakietami. Znajdź drugie drzwi. Opuść windę na dół. Przejdź na Electric View. Zrób zoom obrazu. Zauważysz dwie lufy wartowników. Przyszpil je do sufitu za pomocą Spearguna. Wróć na Thermal View. Wyjedź na górę, wejdź przez drzwi i skręć w lewo. Po wyjściu znowu idź w lewo i skocz na dół. Idź prosto. Dotrzesz do kolejnego pomieszczenia. Rozbij szybę i wejdź do środka. Teraz podążając cały czas do przodu, dojdziesz do kolejnego dużego pomieszczenia. Wyjdź po schodkach do drzwi i zabij wszystkich, którzy się za nimi schowali. Przejdź na Electric View i wróć drogą, którą przyszedłeś. Przejdź na końcu przez wybitą szybę. Następnie dojdź do windy, którą musisz wyjechać na górę. Przełóż dźwignię po prawej, aż winda zadziała. Jesteś na górze. Przejdź prosto do wąskiego korytarza. Na jego końcu znajduje się kolejna dźwignia. Idąc z powrotem, skręć w prawo. Zniszcz dwa Xenoborgi. Otworzą się kolejne drzwi. Przejdź przez nie, idź prosto. Dojdziesz do schodków, którymi dostaniesz się na górę. Skręć w lewo i przełącz dźwignię. Otworzą się drzwi do tunelu. Przejdź nim do końca. Otwórz drzwi, potem zeskocz na dół. Przejdź przez kolejne drzwi. Poznajesz to pomieszczenie? Na prawo, na schodkach znajduje się dźwignia. Otworzą się drzwi. Wyjdź do nich po schodkach. Potem skieruj się na prawo, aż dojdziesz do platformy, która wyprowadzi cię na górę. Jesteś już bardzo blisko końca etapu. Jest jeden problem. Winda się zablokowała. Po drugiej stronie ogrodzenia znajduje się dźwignia. Dostaniesz się tam, skręcając w lewo i idąc prosto. Teraz, gdy winda działa, nie pozostało ci nic innego, jak zjechać nią w dół.



Andrzej Partyka

E-mail: partyka@polbox.com
Jeśli nadal masz problem z przejściem jakiegoś etapu gry, to proszę o kontakt!

producent: Eidos
platforma: PC/PSX

Legacy of Kain: Soul Reaver

Jak wszyscy wiecie z zapowiedzi tudzież innych solucji Soul Reaver jest sequelem całkiem dobrej gry sprzed bodajże 2 lat, a mianowicie Legacy of Kain. Dzięki klimatowi i niebanalnej historii święciła ona swego czasu wcale niemały tryumf, nie powinna więc chyba nikogo dziwić chęć Eidosa do stworzenia Soul Reaver. Poniżej znajdziecie opis jej przejścia: na wszelki wypadek, gdyby zadania przed tobą stojące okazały się ponad twe siły.

Świat Podziemi (Underworld)

Narodziłeś się ponownie... i ruszasz w podróż po Nosgoth. Na początku dowiesz się, że zaczynasz grę jako Raziel, jeden ze sług Kaina. Miałeś dar, którego Kain (powodowany świńską zazdrością) cię pozbawił i cisnął w Otchłań. Od kompletnej zagłady ocalił cię Starszy. Z wielu życiowych celów został ci jeden - Zemsta. Zaczynasz w Krainie Widmowej (Spectral Realm) za każdym razem, gdy załadujesz zapisaną wcześniej grę. Taki kaprys twórców gry. Nawet jeżeli zapisałeś grę (mówiąc po polsku, zrobiłeś sejw) w - powiedzmy - Wyroczni, rozpoczniesz tam, dlatego przede wszystkim musisz zlokalizować warp (powiedzmy, że polskim odpowiednikiem tej nazwy byłoby określenie "studnia pomiędzy wymiarami"), bo inaczej cała robota na nic. Ponieważ gra nie zawiera opcji treningowej, tu, a nie gdzie indziej, musisz poćwiczyć życie Rozdzieracza Dusz (Soul Reavera). Trzeba ci się nauczyć jak przyjmować pokerem, walczyć, skakać nisko i wysoko, ślizgać się i zmieniać wymiary rzeczywistości (planes). Nic ci to nie grozi, radź sobie sam, my zaś od razu zaczniemy.

Stonehendge

Po przeniesieniu się do innego wymiaru, za pierwszym razem trafisz w miejsce, gdzie otaczają cię kolumny jak w Stonehenge. Zapamiętaj to miejsce, bo jest czymś w rodzaju stacji przejściowej do Wyciszonej Katedry (Silenced Cathedral). Zwróć uwagę na wyjście z bramą i dziwaczną ścianą. Ruszaj do jedynego, osiągalnego na razie wyjścia. Uważaj na wodę. Pierwsze starcie z wampirami to utarczka z synami Dumah. Zapamiętaj niewielką sadzawkę w tej komnacie, później trzeba tu będzie wrócić. Po zabiciu wrogów, podejdź do bloku - dowiesz się, że możesz przesuwać trwale przedmioty, naciskając i trzymając wciśnięty klawisz akcji. Przesuń blok pod odległą ścianę - odsłonisz przejście, które cię zawiedzie na szczyt Kolumn.

Kolumny (The Pillars)

Ślepy zaułek - musisz użyć Zdolności przenikania przez ściany (Walk-Through Wall). Weź broń i idź na prawo, do budynku Klanu Kolumniarzy (Pillars Clan). W wąskim przejściu nauczysz się skradać. Podkradłszy się do ofiary - jeżeli masz broń - stań na wprost naciśnij trójkąt (atakuj) i puść. Otwórz studnię (Warp Gate) i przejdź na wiszący most. Jesteś w Otchłani.

Otchłań (Abyss)

To największe skrzyżowanie dróg w grze. Daje ci dostęp do wszystkich głównych klanów i rejonów z bossami. Idź tam, gdzie cię kieruje Starszy. Twój klan jest na zachodzie.

Klan Raziela (Raziels Clan)

Przeskocz i przejdź przez następne drzwi. Idź aż do kolejnego dziedzińca. Gdy się uporasz z wampirami, brama otworzy się ponownie. Niedaleko wyjścia, po lewej, znajdziesz kamienny blok. Przesuń go do przeciwległej ściany i na razie tam zostaw - później będzie jak znalazł. I przejdź do kolejnego rejonu.

Na samym szczycie znajdziesz po prawej Warp Gate (dla wygody od tej chwili będziemy je nazywali WG) i drzwi z lewej. Aktywuj WG i przejdź do drzwi. Zapamiętaj wodę z lewej i idź do kolejnych drzwi. Dotarłeś do Ośmiokątnego Dziedzińca (Octagonal Courtyard).

Dziedziniec (Octagonal Courtyard)

Walcząc zaciekle, przebij się do szczytu spiralnych schodów. Jeżeli tam dotrzesz, zauważysz przełącznik na odległej ścianie. Będziesz tu musiał wrócić, gdy opanujesz umiejętność Kurczenia (Constrict). Aktywuj przełącznik i przejdź po moście.

Nekropolia: Obdzieracz (Necropolis: Skinner)

Nie masz tu za wiele roboty, idź przed siebie, aż dotrzesz do miejsca z blokiem po prawej. Przesuń blok na lewo i przeskocz do następnego rejonu. Zobaczysz wizje twoich martwych braci. Idąc w lewo (albo w prawo) i walcząc, niczym wściekła mrówka, przebij się na górę i do WG. Przejdź przez jedyne dostępne wyjście. Trafisz nad rozległe jezioro. Przejdź w prawo i przesuń blok najdalej jak się tylko da, ku końcowi szczytu. Zostaw blok, podejdź na środek, gdzie zobaczysz wystające z wody kamienne bloki. Przeskocz po nich na drugą stronę. Uważaj, by nie spaść, bo będziesz musiał zaczynać od nowa. Wejdź do Wielkiej Krypty (Large Crypt).

Wielka Krypta.

Na początek znajdź parę kamiennych bloków z symbolem Rozdzieracza Dusz. Zapamiętaj te bloki i idź w dół. W przestrzeni materialnej nie masz stąd wyjścia. Stań blisko wejścia i przejdź w przestrzeń Widmową (Spectral Plane). Poznasz kolejnego wroga. Zwróć uwagę na ścianę z lewej. Ma występy, po których możesz teraz podejść wyżej. Zlokalizuj Portal Plane i cofnij się w przestrzeń materialną. Przeskocz w lewo i znajdź kamienny blok. Przesuń go do dziury w ścianie. Gdy się z tym uporasz, podniesie się furta. Skocz na belkę i przejdź na drugą stronę. Spójrz w dół - zobaczysz coś w rodzaju podium czy szafotu. Jest takie z każdej strony. Gdy zeskoczysz na jedno, podniesie się drugie. Utkniesz w komnacie z alkową po jednej stronie, wielką jamą pośrodku i bez niczego, co się da ruszyć. Po przeciwnej stronie jest ukryty kamienny blok. Wyciągnij go ze ściany i zepchnij wzdłuż jamy. Postaraj się przemieścić go do alkowy w przeciwnej ścianie. Podniesie to dolną zaporę.

Przejdź na plan widmowy i podejdź po półce do belki. Skocz do podniesionego szafotu (jeśli zrobisz to jako Materialec [w planie materialnym], szafot opadnie), a potem przejdź do kolejnej belki i platformy. W następnym pomieszczeniu znajdziesz dwa bloki z symbolami. Dopasuj bloki do alków z symbolami, a wtedy otworzą się wrota. Drugi blok ułożyć jest nieco trudniej. Teraz zobaczysz blok na półce - zepchnij go w dół. Jeśli przesuniesz go jak wcześniej, wyląduje na szczycie poprzedniego. Zeskocz na sześcian i przesuń oba bloki w prawo, by uzyskać dostęp do Krypty Głównej.

Krypta Główna (The Main Crypt)

Ale się wpakowałeś, co? Nie pękaj, nie będzie tak źle, jak się spodziewasz. Rozejrzyj się za przełącznikiem na ścianie i dźwignią w posadzce. Rusz przełącznikiem i zjedź windą w dół.

Znajdź Maszynownię (Engine Room). Odszukaj przełącznik i korbę. Aktywuj przełącznik korbą. Uruchomiłeś silnik, podjedź windą do góry i rusz dźwignię. Zapadnie się podłoga. Zejdź i wyciągnij ze ściany srebrny blok. Otworzy to jedną z nisz na prawo od bloku. Idź, aż trafisz na dolny poziom. Skocz na półkę - zobaczysz cztery belki podtrzymujące strop i cztery kamienne ogniste bloki. Przesuń każdy z bloków pod belkę, by spalić podpory stropu i zburzyć dom.

Jeżeli zerkniesz na posadzkę, zauważysz linie, które ciągną się od bloków do rogów w środku. Ustaw odpowiednio każdy z bloków i podłoga opadnie na

niższy poziom. Zeskocz w dół i ruszaj na spotkanie z Pierwszym Twardzielem.

Twardziel 1 - Melchiah

Patrz uważnie i zapamiętaj scenę wejściową. Melchiach jest (chyba) zbudowany z odpadów po Teksańskiej Masakrze (tej z piłą łańcuchową). Powolne to obrzydliwstwo, potrafiące jednak przenikać przez ściany. Unikaj starć bezpośrednich. Z każdej strony pomieszczenia jest niewielka nisza z dźwignią i centralną klatką spiralną pośrodku. Jak sobie poradzić z Melchiahem? Podbiegnij do boku jednej albo drugiej bramy i wskocz na półkę, by dotrzeć do dźwigni. Trzymaj dźwignię, dopóki Melchiah nie podejdzie pod bramę - i trach! Trzeba dokładnie wyliczyć czas.

Ale to nie koniec, bydlę jest twarde jak rasowy polityk - zeskocz, którędy przyszedłeś i zrób to samo z drugiej strony. Kiedy przygwoździsz go dwa razy, wskocz do klatki na środku. Poczekaj, aż potwór zacznie się wciskać do klatki, wyskocz i pognaj do korby przy tronie (pośrodku). Kiedy pokonasz Melchiaha, zostaniesz wynagrodzony zdolnością Przenikania Przez Bariery. Od tej chwili możesz przenikać przez wrota, przedtem dla ciebie zamknięte (niezależnie od stanu twojego zdrowia i tylko na planie Widmowym). W tym miejscu proponujemy zapisać grę. Możesz teraz dokonać wyboru - kontynuować marsz lub ruszać po pierwszy Glif. Jeżeli nie zamierzasz udać się po Glif, możesz później wrócić do tej części solucji.

Glif Siły (Force Glyph)

Opuściwszy klan Melchiaha wskocz do wody i przenieś się do planu Widmowego. Są tu dwie bramy, przez które możesz przejść. Za jedną jest Żeton Zdrowia (Health Token), za drugą Glif Siły.

Przejdź przez bramę i znajdź Portal Plane, by przejść w plan materialny. W komnacie, gdzie jest Force Glyph, pchnij trzy kolumny, tak by upadły ku środkowi pomieszczenia. Masz pierwszy Glif! Użyj go, gdy ktoś przyprze cię do rogu. Komnata przekształciła się w miejsce bonusu (to błękitne świecące na podłodze). Wracając tu, możesz odzyskiwać punkty mocy glifu. Teraz cały świat się nieco zmieni. Znajdziesz Energię Glifu w tych miejscach, gdzie przedtem jej nie było.

Rejon Żetonu Zdrowia (Health Token)

Obok bramy do Glifu Siły jest żeton Zdrowia - jeżeli chcesz, możesz znaleźć jeszcze dwa inne.

Pierwszy
Jest tam, gdzie po raz pierwszy spotkałeś Synów Dumacha. Żeton jest w niewielkim rowie.
Drugi
W rejonie klanu Raziela. Wskocz na blok, który wcześniej przesunąłeś. By kontynuować grę, wróć do budynku klanu Kolumniarzy. Wcześniej nie mogłeś tu wejść - drzwi zresztą nadal są zamknięte. Jedyny sposób, to przejść daleko w prawo.
Kolumny: Sanktuarium Klanów
Weź Żeton Zdrowia. Odszukaj Portal Plane i przejdź w plan Materialny. Zniszcz dwa wampiry, by otworzyć Bramę. Przejdź w Plan Widmowy i ruszaj którąkolwiek z dróg. Przejdź przez Bramę i przy następnym Portalu znów wróć do Planu Materialnego. Wejdź, by spotkać się z Kainem.

Twardziel Nr 2 - Pierwsze starcie z Kainem.

Po scenie otwierającej, Kain zniknie. Będzie się teraz pojawiał znienacka w rozmaitych miejscach pomieszczenia. Aby go pokonać, trzeba ci go trafić trzy razy, kiedy jest widoczny. Wiedz o tym, że jeżeli cię trafi, doznasz poważnych obrażeń i przeniesiesz się do Królestwa Widm. Kiedy go trafisz trzy razy, Kain złamie Rozdzieracz nad głową Raziela i zniknie. Rozdzierasz Dusz stanie się częścią ciebie. Masz teraz potężną broń - doskonały miecz. Potem się Aerial. A komnata przekształci się w pomieszczenie z bonusem. Możesz się uzdrowić, dostać nowe punkty do Glifu i uzyskać trochę informacji od Aerial. Potraktuj drzwi Rozdzieraczem i wróć do Stonehendge.

Wyciszona Katedra

Wejdź w kanion po lewej i przejdź przez bramę. Idź po ścieżce, aż trafisz na katedralny most zwodzony (w kanionie obok mostu jest WG). Podejdź do drzwi i walnij w nie Rozdzieraczem. Przejdź w Plan Widmowy i wejdź do środka. Skręć w prawo i przy Portalu wróć do rze-

czywistości materialnej. Powinny tu na ciebie czekać dwa pająki. Przeskocz nad wodą i przebij się aż do drzwi. Wyjdziesz na Dziedziniec.

Dziedziniec.

Zapisz grę. Aby iść dalej, trzeba ci będzie dokonywać karkolomnych skoków i kaskaderskich sztuczek. Spójrz w prawo. Skocz na półkę, a z niej na dach. Poszukaj najwyższego dachu z belkami i półką z boku. Aby się tam dostać, wykorzystaj zdolność skoków i ślizgu. Odwróć się ku przodowi i skocz na dach pośrodku. Który? No, jeżeli dostałeś się aż tutaj, powinieneś zobaczyć niewielką kamienną platformę i półkę. Skocz wysoko na lewą półkę, tak abyś mógł dotrzeć do prawej. Powinna być tam broń. Teraz możesz się prześlizgnąć na dach przed tobą i na małą półkę. Z małej półki możesz dostrzec inną po drugiej stronie, a stamtąd możesz się już dostać do Katedry. Na razie zapomnij o wejściu środkowym (zerknij w dół, a przekonasz się, że są też wejścia z prawej i lewej) i idź, aż zobaczysz pająka owijającego w swoją sieć jakiegoś człowieka. Skocz na lewą półkę i podejdź do pomieszczenia głównego. Trafiłeś w miejsce z pokręconymi rurami i jamą pośrodku. Trzeba dostać się na górę, ale też strumień powietrza skierować w jamę. Nie skacz przypadkiem do jamy.

Komnata Główna

Podejdź do rury z lewej i w głębi, przejdź w Spectral Plane. Idź wzdłuż rury, aż dotrzesz do Platformy Planarnej. Wróć na Plan Materialny i skocz ku platformie nad twoją głową. Idź, aż dotrzesz do półki z dwoma drzwiami i przełącznikiem. Aktywuj przełącznik, a z dołu wysunie się drewniany miech. Aby uruchomić drugi, trzeba aktywować kolejny przełącznik. Podejdź do drzwi z prawej - będzie to twoja pierwsza układanka. Przejdź w plan materialny i skończ układankę. Proponujemy, żebyś zaczął od bloku z lewej ściany. Są tu też dwa pająki, więc uważaj. Jeśli nie masz broni, spal je ogniem. Po dokończeniu układanki wysunie się półka, tak że będziesz mógł dotrzeć do ostatniego przełącznika (lewe drzwi). Wejdź i aktywuj przełącznik. Teraz opuści się druga drewniana platforma. Zeskocz na drewniane miechy, by odwrócić przedmuch. Skocz w jamę i rozłóż skrzydła.

Komnaty Dzwonów (The Bell Rooms)

Zapisz grę (Save). Podskocz - trafisz do rozległego pomieszczenia z kolumnami (co prawda, kolumny są wszędzie). Lewa ścieżka wiedzie ku wąskiemu przejściu, które zakończone jest dzwonem (dzwon nr 1). Idąc prawą, trafisz do wielkich szklanych białych drzwi. Idź ku drzwiom w oknie. Trafisz na dwie komnaty z zagadkami, z którymi musisz się uporać, zanim ruszysz dalej. Pomiędzy nimi jest dzwon (dzwon nr 2). Każda z łamigłówek jest oparta na tym samym koncepcie - trzeba ruszając blokami, przywrócić ciąg powietrza w rurach. Wkładając blok na właściwe miejsce, usłyszysz miłe kliknięcie. Rzecz nie jest trudna, ale czasochłonna. Po rozwiązaniu zagadki, ujrzysz pękającą szklaną kopułę nad kolejnym problemem. Teraz uważaj. Zadzwoń w drugi dzwon i pogoń do pierwszego, by weń uderzyć, kiedy w powietrzu trwa jeszcze dźwięk poprzedniego. Podwójny jęk dzwonów rozbije szklany mur blokujący ci drogę. Na prawej ścianie powinna być korba, która uruchamia drzwi z mechanizmem zegarowym. Otwierają się na trzy sekundy,

czy coś koło tego - dlatego ważne jest rozwalenie szklanej ściany. Skocz na platformę z korbą, uruchom korbę, a potem szybko przejdź w Spectral Plane. Ślizgiem sfruń do otworu. Wejdź w drzwi na prawo obok pierwszego dzwonu. Trafisz do komnaty z rurami ciągnącymi się w górę.

Komnata zaworów.

Użyj rur jak schodów, by dotrzeć do poziomu znajdującego się nad tobą. Idź po ścieżce, aż dotrzesz do Portalu i przejdź na płaszczyznę materialną (Material Plane). Teraz wróć do drzwi z mechanizmem zegarowym. Użyj zaworu na przeciwległej ścianie, by zablokować drzwi w otwartej pozycji. Ruszaj do pomieszczenia po drugiej stronie komnaty zaworów. Otwórz drzwi i przeskocz do następnych. Przejdź przez bramę ku kolejnej łamigłówce. Podczas zabawy z układanką trzeba uważać na pająki. Gdy ułożysz cztery bloki we właściwych niszach, opadną kolejne cztery, byś mógł ułożyć wszystko do końca. Otworzy się konstrukcja w innej komnacie, gdzie jest Żeton Zdrowia. Wróć ponownie do rur. Od Portalu Planarnego skieruj się wedle pierwszej od lewej ku dużej, czerwonej bramie. Powinieneś trafić do komnaty ze szklaną kopułą. Kopuła osłania przełącznik do szybu obok niej. Musisz rozbić dwie pozostałe kopuły. Przejdź przez bramę, i używając Portal Plane, przenieś się na drugą stronę. Przejdź lewym korytarzem do Komnaty Zaworów Nr 1.

Komnata Zaworów Nr 1.

Są tu trzy zawory. Otwórz dwa najbliższe. Pęknie, jedna z dwu pozostałych kopuł. Teraz idź do bramy i drugim korytarzem przedostań się do Komnaty Zaworów Nr 2.

Komnata Zaworów Nr 2.

Są tu trzy zawory. Otwórz dwa najdalsze. Wszystkie kopuły rozbite. I wszystkie przełączniki dostępne. Aktywuj przełączniki i wejdź do szybu. Unosząc się w powietrzu, zauważ, że rury nie są ukończone. Popchnij je tak, by były DWA połączenia i wskocz w wejście nad rurami.

Pomieszczenie Trzech Rur.

Jesteś w pomieszczeniu z trzema rurami z lewej i dwoma wielkimi blokami (i przełącznikami) po prawej. Trzeba uruchomić trzy rury, abyś mógł podfrunąć wyżej. Rusz dwa przełączniki na podłodze, by przesunąć bloki. Teraz musisz się dostać do podniesionego właśnie otworu. Skocz na podium, by dosięgnąć do przejścia. Przejdź przez bramę i w dół. Przenieś się ponownie do Planu Materialnego i obróć kolem. Przejdź do pozostałych rur z prawej i wejdź do korytarza wyżej. Jak przedtem, wespnij się po rurach do góry. Pośrodku jest tu przełącznik i stos bloków po drugiej stronie. Podciągnij bloki, żebyś mógł aktywować przełącznik. Potem podciągnij bloki do wejścia, bo trzeba będzie jakoś się stąd wydostać. Kiedy podciągniesz bloki, opadną inne, tworząc coś jakby rampę. Wejdź po niej wyżej. Trafisz do komnaty z rurami i przełącznikiem na górze. Pchnij pionową rurę, by dopełnić połączenia, co pozwoli uzupełnić ciśnienie w pomieszczeniu z trzema przewodami. Wróć tam i wskocz na podmuch, by cię uniósł do kolejnego Twardziela. Zephon nie lubi czekać.

Twardziel nr 3 - Zephon

Przed wejściem do jego legowiska, aktywuj WG i zapisz grę. Zephon wygląda jak Królowa Obcych. Paskuda - inaczej się nie da określić. Poskacz wokół łap, by bestia zaczęła nimi uderzać - łapy ugrzęzną w posadzce. Wal po nich, aż bydlę złoży jajo. Podnieś je i podbiegnij z nim do pochodni. Unikając łap i szponów, zapal jajo i ciśnij to w łeb potwora (L2 i R2, by dobrze wycelować). Wszystko trzeba powtórzyć trzy razy. Jeżeli nie uda ci się z łapami, wal w podbrzusze - też skutkuje. Po pokonaniu Zephon, uzyskasz zdolność pełzania po ścianach. Działa tylko na planie materialnym. Kiedy Raziel skoczy na jakąś ścianę, przylgnie do niej, czepiając się szponami. Niestety, ponieważ ma wtedy zajęte łapy, nie może walczyć. Ściany, po których może łazić, są gładkie z fruwami.

Kolumny

Jesteś teraz alpinistą, co się zowie. Mogłbyś teraz zdobyć kilka gilfów, proponujemy jednak, byś się wstrzymał i pierwej nauczył się pływać. Użyj Warpgate, by prze-

nieść się do kolumn. Ruszaj tam, gdzie po raz pierwszy biłeś się z Kainem. Porozmawiawszy z Aerial, wespnij się na kolumnę i idź po krawędzi, aż dotrzesz do wejścia. Wybierz dowolne drzwi, trafisz i tak w to samo miejsce. Na wirydarzu idź jedyną wąską ścieżką na lewo od bramy. Zawiedzie cię ona do grobu Serafana.

Grobowiec Serafana

Warpgate jest na lewo od okrągłych kolumn. Uporawszy się z tym, ruszaj ku środkowej bramie. Przejdź na Spectral Plane i przedostań się przez Bramę. Użyj Portal Planar, by wrócić i wejdź w kolejne drzwi. Wyciągnij blok ze ściany i wejdź do grobowca.

Grobowiec

Po obejrzeniu mikroscenki, wejdź na środek komnaty i

przenieś się do Spectral Plane. Spadniesz do komnaty leżącej niżej. Wyjdź przez kolejną bramę.

Twardziel Nr 4 - Morlock

Wejdź w Planar Portal I, przenieś się do Material plane. Gdzieś pośrodku komnaty, pojawi się Morlock. Może on razić na odległość pociskami siły. Ruszaj na niego, dopóki jest oszołomiony i przytóż mu Rozdzieraczem albo wepchnij go do wody. Załatwiwszy go, uzyskasz zdolność uderzeń telekinetycznych (Force Projectile Ability). Aby jej użyć, naciśnij i przytrzymaj trójkąt. Możesz używać tej sztuczki na obu planach. Raziel potrafi teraz walić na odległość energią telekinetyczną - we wrogów i przedmioty. Odlatują w tył. Kruche przedmioty w ogóle rozlatują się w kawałki. I dobrze!

Grobowiec Sarafana - ciąg dalszy.

Nowej zdolności użyj, by pchnąć mały blok w odległej ścianie. Wyjdź z komnaty przez objawiony właśnie otwór. Przedostań się dalej i w kolejnej sali z kolumnami wejdź do wody. Na jednej z kolumn jest Planar Portal - użyj

go, by wrócić ma Material Plane (MP). Skocz na ścianę i podpełznij po niej ku półce.Skocz i przeleć ku kolumnie z lewej. Na następnej kolumnie jest blok zamykający ci drogę. Zrzuć go telekinetycznie i znów ześlizgnij się na nią (kolumnę). A potem znów skok i ślizg ku półce. Z niej skocz ślizgiem ku kolumnie z lewej. I znów ku półce.

Skrzyżowanie

Dotarłszy do skrzyżowania, staniesz przed koniecznością wyboru dróg. Schody zawiodą cię do komnaty z bonusem - usprawnienie Eldritch Glyph. Aby otworzyć drzwi, użyj zdolności uderzenia telekinetycznego (projectile). Teraz ruszaj w prawo i przejdź przez bramę. Podejdź po schodach do pomieszczenia z klatką pośrodku na posadzce. Użyj Force Projectile (w planie materialnym), by odepchnąć kamienny blok pod tylną ścianę klatki. Przejdź (widmowo) przez klatkę i, korzystając z bloku, podskocz do górnego korytarza. Idź, aż dotrzesz do zbiornika wody.

Zaczynasz poziom Zatopionego Opactwa (Drowned Abbey Level)

Zatopione Opatcwo

Z półki zobaczysz łódź na dnie. Przejdź na MP i sfruń ślizgiem na łódź. Przejdź na wyższy pokład i przenieś się na Spectral Plane (SP). Teraz powinieneś móc skoczyć na niezbyt odległą półkę. Znów przejdź na MP i otwórz drzwi, które cię zawiodą do pomieszczenia o dwu wyjściach (prawe drzwi prowadzą do WG). Skieruj się w lewe i idź, aż trafisz na białe

drzwi. Otwórz je Rozdzieraczem.

Rejon Bonusu

Pokonawszy Rahaba, wróć do łodzi. Skocz do wody i poszukaj (po drugiej stronie jeziora) otworu. Wejdź i idź, aż do miejsca ukrytych bonusów.

Dziedziniec

Z półki przeskakując po platformach, skieruj się ku odległej ścianie - aż na przeciwległej półce zobaczysz wampira Morlocka. Wetrzyj go w grunt i idź dalej po zdobytej właśnie półce. Idź, aż do komnaty z drenami.

Komnata z drenami (Drain Room)

Przejdź przez drzwi w przeciwległej ścianie komnaty. Na końcu korytarza przejdź przez kolejne drzwi i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Przenieś się na Plan Materialny i przeskocz po platformach na drugą stronę. W połowie drogi wróć i kontynuuj, aż do drzwi na końcu. Przejdź przez jedne, potem drugie drzwi i podążaj tunelem przez wodę, aż do Podwodnej Kaplicy.

Rejon Bonusu

Wróć tam, gdzie pokonałeś Dumaha. Na środkowym palu użyj zdolności Constrict - wyczerpie to wodę z komnaty pod spodem. Wyciągnij dwa bloki i weź bonusy.

Podwodna Kaplica

Niełatwa to sprawa, ale poszukaj łuku na ścianie nieopodal. Skocz na ten łuk i do następnego Planar Portalu. Przejdź w Plan Materialny i wespnij się na ścianę za tobą. Z tej półki przeskocz przez belki podporowe, aż na drugą stronę kaplicy. Wejdź w drzwi po lewej i użyj Projectile, by rozbić szklane okno.

Dren

Stojąc na półce, zobaczysz wystające ze ściany kamienne głowy. Skocz na pierwszą, potem na drugą, aż dotrzesz do brzegu budowli. Teraz uważaj, bo jeżeli kiepsko się postarasz, będziesz musiał robić to jeszcze raz. Skocz w górę i spłyń ślizgiem na dach okrągłej budowli pośrodku dziedzińca. Potem skocz ku dzwonnicy po drugiej stronie. Pociągnij łańcuch i zejdź po schodach przez wodę, następnie wejdź w drzwi po lewej.

Skacząc z kolumny na kolumnę, dostań się na szczyt tej z Planarnym Portalem. Przenieś się na Plan Materialny i przygotuj na starcie z Rahabem.

Twardziel Nr 5 - Rahab

Aby uporać się z tym niemilcem, rozwal wszystkie okna, używając Projectile Ability. Światło słoneczne dokonuje cudów. Po załatwieniu Rahaba, uzyskasz zdolność pływania (Swimming ability).

Zdolność pływania

Przedtem zanurzenie w wodzie powodowało, że Raziel przenosił się do Spectral Plane. Mógł chodzić po dnach, ale nie potrafił dostać się do wyżej położonych tunelów czy przesmyków. Teraz już może. Pod wodą prawie nie sposób walczyć. Da się tylko walić uderzeniami telekinetycznymi lub strzelać. Najlepiej jest wyprzedzić nieprzyjaciela - będziesz mógł nawet wyskoczyć z wody.

Skrót do Poziomu Skórownika (Skinner).

Jeśli chcesz, możesz teraz opuścić (skrótem) Zatopione Opactwo. Jeżeli nie, wróć do Opactwa i znajdź podwodne drzwi. Otwórz je, używając kopa telekinetycznego (Force Projectile).

Spłyń po schodach do krypt. Zapamiętaj barwne szkło, bo tędy trzeba ci będzie iść do Ognistej Kuźni. Znajdź wyjście i podpłyń rampą do góry. Przepłyń przez Okrągłą Komnatę i górnym korytarzem do pieczary. Wyjście z pieczary to alkowa w lewym górnym rogu tylnej ściany. Podpłyń po schodach i trafisz na poziom Skórownika. Teraz, wedle wyboru - możesz udać się na poszukiwanie glifu albo do Spopielonej Wioski, gdzie możesz stłuc Dumaha.

Ognista Kuźnia (Fire Forge)

Ognista kuźnia zwiększa moc Rozdzieracza. Po jej przebyciu, będziesz mógł walić we wrogów ognistymi kulami. Wróć do skrótu w zatopionym Opactwie. Poszukaj tam barwnego szkła - rozwal je i idź w dół, aż trafisz do komnaty z wielkim paleniskiem na końcu. Ognisty Chrzest - przebiegnij przez płomienie. Od tej chwili jesteś Rozdzieraczem Płomienistym. Jeżeli stracisz tę umiejętność, odnowisz ją, zanurzając się w jakimkolwiek płomieniu - większym niż świeca.

Glify

Kamienny Glif (Stone Glyph)

Wróć do jeziora w rejonie Klanu Melchiaha. Wskocz do wody i skręć w pierwszą podwodną ścieżką w lewo. Po półkach przedostań się na samą górę. Potem przenieś się w Material Plane i skocz do Kanionu Czerepu.

Kanion Czerepu

Zechcesz pewnie sprawdzić WG na szczycie półek w głębi i po lewej. Wskocz w lewe oko czerepu. Zejdź korytarzem i skocz na drewnianą belkę nad twoją głową. Potem skocz na lewą półkę. Przenieś się w Spectral Plane i skocz do belki, która przesunęła się tak, że jest w twoim zasięgu. Przejdź po niej, aż do następnego występu. Poszukaj następnej belki, skocz na nią i idź po niej, aż dotrzesz do Portal Plane. Przeniósłszy się w Material Plane będziesz znów musiał wrócić skokiem na belkę, aż do belki w górze. Idź, dopóki nie dotrzesz do schodów z prawej. Przeskocz na półkę, a potem jeszcze raz na następną. I idź dalej.

Rejon Czerepu

Powinieneś trafić w okolice Żuchwy. Podszedłszy do brakującego zęba i spojrzawszy na drugą stronę, zobaczysz półkę na zboczu góry. Wskocz na nią i trzymaj się tej ścieżki, aż dotrzesz do tunelu. Idąc, rozglądaj się za kolejnym zestawem płomieni. Skocz na półkę po prawej i zepchnij blok - potem przeciągnij go do komnaty głównej. Trzeba dokończyć mozaiki z sześciu bloków - dokonawszy tego zdobywasz Glif Kamienia.

Glif Dźwięku.

Wróć do Wyciszonej Katedry i odszukaj główne pomieszczenie (poskręcane rury i jama pośrodku). Zeskocz do jamy i znajdź tunel, który cię zawiedzie do Glifu Dźwięku. Dotrzesz do rejonu z oknem na górze. Rozbij okno, używając Force Projectile. Wespnij się na ścianę z prawej. Przenieś się w Spectral Plane i przejdź przez następną bramę. Idąc do końca, odszukaj Portal Planar. Przenieś się do Material Plane i weź młot, znajdujący się za tobą. Wróć do miejsca, gdzie wszedłeś i wespnij się po ścianie obok bramy. Na półce wyceluj pałą w alkowę na lewej ścianie. Musisz przenieść pałę na drugą stronę - nie możesz przeskoczyć, bo trzeba będzie się przenieść w Spectral Plane.

Gdy uda ci się przerzucić pałę, przenieś się w Spectral Plane i skocz na pierwszą kolumnę. Wróć do Material Plane, skocz do alkowy, odzyskaj pałę, ponownie przeskocz na pierwszą kolumnę i kontynuuj po dwu następnych. Na ostatniej kolumnie odłóż pałę i rozbij okno Projectile Force. Potem podnieś maczugę i rzuć ją w okno. Nie przeskakuj, dopóki jesteś w Planie Materialnym - przenieś się do widmowego i dopiero skacz. Teraz wystarczy, że podniesiesz maczugę i walniesz nią w kulę. Zdobyłeś dla siebie Sound Glyph.

Glif Słonecznego Blasku (Sunlight Glyph)

Wróć do uciszonej Katedry. Skocz w fosę przed budynkiem i przejdź przez drzwi po prawej (lewe drzwi zawiodą cię do rejonu bonusów, po tym, jak wespniesz się na ścianę). Wróć na poprzedni plan i przepłyń ku latarni. Idź po półkach, którymi dotrzesz do podstawy latarni. Dalej po półce, aż trafisz na drzwi wiodące do jaskini. Idź tunelem do latarni. Przeskocz z półki i wejdź do latarni drzwiami po lewej.

Kanion

Idź ku lewej ścieżce i wejdź w pierwszą alkowę po lewej. Przez drzwi korytarzem w prawo, aż dotrzesz do pomieszczenia Koła Gazowego (Gas Wheel)

Gas Wheel

Musisz się wspiąć po rurach pośrodku i zepchnąć w dół blok ze szczytu. Przekręć korbę - ze ścian zaczną strzelać płomienie. Użyj bloku, by zakleszczyć koło, przez wciśniecie go w niewielką zapadkę w rogu mechanizmu. Wróć którędy przyszedłeś i teraz ruszaj w lewo. Skacząc po wystających z wody platformach, dostań się do latarni. Nie idź schodami - wskocz do środka i idź korytarzem na dno Piston Room. Trzymaj się tej drogi, aż dotrzesz do Koła Wodnego za podwójnymi drzwiami.

Wodne Koło.

Zeskocz do jamy i ustaw bloki tak, by stworzyć przepływ pomiędzy dwiema rurami. Przejdź po rurach do przełącznika i obróć go (jak źle ustawisz bloki, nic z tego nie będzie). Przejdź na drugą stronę koła. Skocz i przeleć ślizgiem nad strumieniami pary (po jednym na raz) - by dosięgnąć najwyższej półki. Skocz na ruchomą część w dole i gdy osiągnie najwyższe położenie, szybko przeskocz na kładkę po drugiej stronie. Idź tędy do Piston Room. Na górę wejdź po połamanych schodach. Po platformach przeskocz na drugą stronę.

Ołtarz Słonecznego Glifu (Sunlight Glyph Altar)

Powinno się udać, jeżeli w latarni wszystko wykonałeś poprawnie. Wejdź w drzwi po prawej (za ostatnią platformą - najniżej położone drzwi). Podchodząc do ołtarza, zauważysz, że dzięki niewielkiej w nim szczelinie promień oświetla logo glifu na ścianie. Teraz musisz tylko przenieść się w Spectral Plane, kiedy światło trafi w logo. No i masz najpotężniejszy glif w grze.

Glif Wody (Water Glyph)

Wróć do Otchłani (Vortex), gdzie złożono cię w ofierze i skocz na drugą platformę. Są stąd dwa wyjścia - jedno na lewo od mostu, a drugie znów na lewo - pełne wody, ale niech cię to nie zwiedzie. Prowadzi do komnat z bonusami - Human City. Podążaj kanałami na otwartą przestrzeń, a potem wypłyń na powierzchnię. Wejdź w drzwi w głębi i w rogu.

Wieża Wartowni (Guard Tower)

Wyciągnij bloki ze ściany na szczycie schodów i zgromadź je pod lewą ścianą, byś mógł doskoczyć do górnej platformy. Przeskocz na drugą stronę dziedzińca.

Miasto

Idź ścieżką na prawo, przez drzwi i pochylnią w dół. Skręć w lewo, podejdź po schodach, a potem skieruj się w prawo. Potem na lewo, przez podwójne drzwi w pomieszczeniu, następnie wejdź do miasta. Zobaczysz ścianę z dwoma rampami - wskocz do wody przed nimi. Przemieść się do Spectral Plane i przejdź przez dolną bramę. Wróć do Material Plane i, używszy Projectile Force na kolistej furcie, podpłyń rurą przez wielki wentylator i do następnej rury. Wypłyń aż na powierzchnię, wyskocz z wody i wejdź do pomieszczenia na szczycie schodów.

Pomieszczenie Glifu Wody (Water Glyph Room)

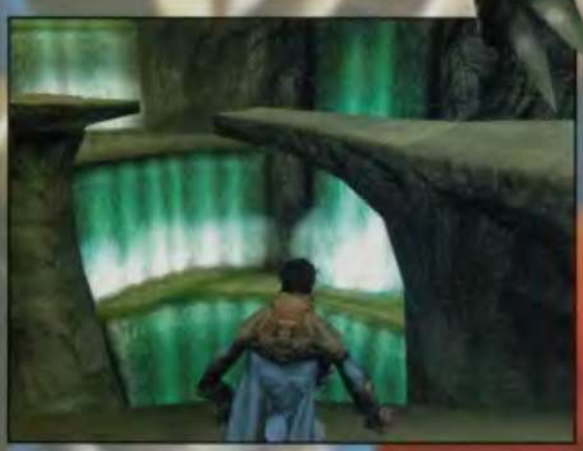
Podejdź schodami na prawo od statuy i, przeskoczywszy przez wodę, wyciągnij blok z tylnej ściany, zepchnij go do wody. Musisz go przenieść do komnaty po lewej, a potem do środkowego drenu. Gdy komnata napełni się wodą, wróć do statuy i weź Water Glyph. Zanim ruszysz po następny glif, spróbuj tu pomyszkować w poszukiwaniu bonusów. Stojące przed tobą zagadki są bardzo łatwe, nie będziemy ci więc psuli przyjemności poniżającymi podpowiedziami.

Glif Ognia (Fire Glyph)

Udaj się do rejonu zamieszkanego przez klan Raziela. Wejdź w drzwi wiodące do schodów ku podwodnemu skrótowi (naprzeciwko drzwi do Warp Gate). Zejdź po schodach i przepłyń do wejścia w górnym prawym rogu ściany. Kolory ściany będą się zmieniały z błękitnego, poprzez zielony w żółty (jeżeli nie, znaczy, że... hm... to nie ta dziura) W końcu dotrzesz do rozległej Cysterny.

Cysterna

Przy wejściu weź którąkolwiek z nie zapalonych pochodni. Z pochodnią w dłoni ruszaj ku komnacie na górze. Szukaj korytarza strzeżonego przez dwa wampiry. Nie ma litości, nie ma przebaczenia. Wejdź do komnaty. Podejdź do półki na końcu. Z góry zobaczysz rozległą komnatę z kolumnami i ogniem w głębi. Rzuć (nie zapaloną) pochodnią ku ogniowi. Upewnij się, że wylądowała blisko ognia (mierz prosto przed siebie). Wróć do okrągłego pomieszczenia i wejdź do komnaty po przeciwnej stronie (przez drewniane drzwi - potem trzeba jeszcze będzie się zabawić z kilkoma wampirami). Znajdź tu dźwignię (korbę) i ją obróć. Zaraz potem przenieś się w Spectral Plane, by zatrzymać drzwi z mechanizmem czasowym. Dźwignia otworzyła drzwi za tobą (zamykają się bardzo szybko - jeżeli nie zdołasz zatrzymać czasu, nici z tego). Przejdź przez nie i użyj Portalu, by wrócić do Material Plane. Znów zobaczysz przed sobą dźwignię. Zeskocz na półkę obok niej i obróć dźwignię. Otworzą się drzwi po prawej - wróć przez nie do półki, z której rzuciłeś pochodnię. Przenies się na Spectral Plane - zauważ, że teraz możesz przeskakiwać przez kolumny. Wejdź w korytarz, i przeniósłszy się pierwej do Material Plane, odszukaj pochodnię i zapal ją od ognia.



Z pochodnią w łapie wróć do okrągłego pomieszczenia, zapal urnę przed posągiem. Potem, obejrzawszy co trzeba, weź Glif Ognia i spie... no, ten...spiesz się.

Teraz trzeba poszukać Dumaha...

Spopielona Wioska (Ash Village)

Przedostań się do Otchłani (Vortex) - do miejsca, gdzie złożono cię w ofierze. Skocz do następnej platformy - tej przed tobą. Powinieneś zobaczyć uszkodzony most.

Może spróbujesz Superskoku? (Guzik przysiadu{crouch} oraz X jednocześnie). Wal przed siebie i przedostań się do miasta w kanionie. Jedyną drogą jest wspięcie się po kolumnie z prawej (tunel prowadzi do WG) i ślizg ku lewej ścianie. Zejdź, przenieś się do Spectral Plane i przejdź przez jedne, potem drugie drzwi, by dotrzeć na Dziedziniec.

Dziedziniec (Courtyard)

Stojąc twarzą do dziedzińca, przejdź na drugą stronę w Planar portal na Material Plane. Zostań na miejscu, korzystając z Force Projectile, by pchnąć blok, aż oprze się o ścianę. Wróć do Spectral Plane, przejdź przez bramę i, z zepchniętego właśnie bloku, skocz ku górnej półce. Używszy Planar Portal, przejdź do Material Plane i zeskocz na półkę przed tobą. Przejdź do końca - w prawym górnym rogu jest wyjście. Aby doń dotrzeć, wyciągnij blok, którego użyj jako stopnia. Przeskocz ponad komnatą ku następnej półce. Idź dalej, aż dotrzesz do komnaty z kolejną układanką.

Komnata z blokami (Block Room)

Pchnij przełącznik na prawo od centralnej półki. Problem polega na tym, by wydobyć dwa bloki z najniższego basenu do najwyższego basenu. Obrazilibyśmy cię, gdybyśmy ci podali rozwiązanie - zapewniamy zresztą, że myślenie nie boli.

W najwyższym zbiorniku powinieneś mieć cztery bloki - trzy na kupie i czwarty przed nimi, by wleźć na te trzy. Potem wespnij się do otworu wentylacyjnego.

Palenisko (Furnace)

Od tej chwili trzeba ci będzie zapamiętać drogę, jaką pójdziesz dalej. Dlaczego? Bo będziesz tu musiał wrócić z goniącym cię zajadle Dumahem, by go załatwić, jak się znajdzie pośrodku paleniska. Znajdź Gazowe Koło, a potem aktywuj dźwignię po przeciwległej stronie. Wywoła to eksplozję i drzwi staną otworem. Przejdziesz tędy na górną półkę nad dziedzińcem. Zepchnij blok i ustaw dwa bloki pod jedyną półką, której jeszcze nie zbadałeś. Przenieś się w Spectral Plane, skocz na lewą półkę i, skacząc z półki na półkę, dotrzyj do półki górnej. Potem przeskocz na drugą stronę do Planar Portal, przenieś się do Material Plane i skocz ku półce z dźwignią. Pociągnij za dźwignię, by opuścić most poniżej. Przejdź przez bramę, idź dalej, a na skrzyżowaniu skręć w prawo. Wyciągnij blok, by uzyskać dostęp do pomieszczenia wyżej. Skocz na najniższą kolumnę i przenieś się w Spectral Plane. Skocz wyżej i przejdź w Material Plane. Skacz, przenosząc się z planu do planu, aż dotrzesz na samą górę i będziesz mógł wskoczyć do kwadratowej bramy z kolumną pośrodku. Pchnij kolumnę - padając, rozwali bramy zatrzymujące cię przed salą, gdzie spotkasz się z Dumahem.

Twardziel № 6 - Dumah

Leży martwym bykiem na swoim tronie. Wyciągnij zeń trzy włócznie, a wróci do życia. A potem skopie ci zadek. Przywal mu z Projectile Force, aby go trochę rozruszać. Jest to jeden z większych upierdliwców - jak tylko za bardzo się odeń oddalisz, wraca na swój tron i

trzeba ci zaczynać od początku. Z drugiej strony nie podchodź za blisko, bo potrafi paraliżować. Trzymaj się od niego w odległości kilku kroków. Powoli zwabiaj go do pomieszczenia z paleniskiem - a gdy już będzie na środku przekręć koło i pociągnij za dźwignię zapalarki. Dumah się sfajczy, a ty uzyskasz zdolność unieruchamiania (constrict ability).

Unieruchamianie (Constrict ability)

Pozwala Razielowi na okrążanie przedmiotów i obiektów z różnymi efektami. Działa zarówno w Spectral jak i w Material Plane. Po okrążeniu (biegiem) wroga lub przedmiotu, Raziel zaczyna snuć wokół niego pasmo energii. Po drugim okrążeniu rzecz jest gotowa. Nie rób za dużych kręgów.

Nadarza się okazja do wypróbowania nowej umiejętności. Wróć na dziedziniec i poszukaj stojącego na środku posągu z pałą w dłoni. Użyj Constrict na posągu, by otworzyć pomieszczenia z bonusami. Zanim stąd odejdziesz, zrób to posągowi jeszcze raz.

Wyrocznia (Oracle)

Najtrudniejszy ze wszystkich poziomów - drzwi wiodące do twego pana, który nie może się doczekać rozprawy z niepokornym sługą.

Opuszczając Spopieloną wioskę, idź do kanionu wiodącego do Jaskini Wyroczni (na prawo od WG). Na ziemi zobaczysz podziałkę zegara słonecznego. Użyj na zegarze Constrict Ability, tak by ukazało ci się wielkie wejście. Aktywuj WG po prawej, przenieś się do Spectral Plane i wejdź w otwór w ścianie jaskini po lewej. Wróć do Material Plane, korzystając z Portalu. Użyj Constrict na podziałce (pośrodku pomieszczenia) i wejdź na prawo. Przejdź przez bramę po drugiej stronie, znów zmień plan. Wyciągnij blok z symbolem Y i zepchnij go na posadzkę niżej. Potem przepchnij go do alkowy oznakowanej Y-kiem. Wróć przez bramy do tarczy i przejdź przez kolejną bramę. Przenieś się ponownie do Material Plane, weź z podłogi blok, podnieś go i wepchnij do alkowy Z. Wróć, wyciągnij blok z Y i wepchnij go w O. Otworzą się wielkie drzwi. Wróć do tarczy i użyj na niej Constrict Ability, by dostać się do drzwi. Przejdź za róg po prawej, przenieś się do Spectral Plane i przejdź przez kolejną Bramę. Dostawszy się na szczyt, skocz ku następnemu grzbietowi. Z prawej masz Portal Planar - skocz tam i wróć do Material Plane. I skocz na ostatni z grzbietów.

Przeskocz przez kanał i podciągnij dwa bloki przed najbliższe im alkowy. Dokonawszy tego, skocz z powrotem i, używając Projectile Ability, wepchnij bloki do otworów. Trafiłeś do pomieszczenia z czterema kolumnami. Użyj Constrict Ability, by białe segmenty kolumn ustawić ku środkowi komnaty. Wróć do Jaskini Wyroczni i wejdź w podwójne drzwi. Jesteś w komnacie mającej pośrodku złote "ustrojstwo" z krucyfiksem. Użyj Constrict na krzyżu, by obrócić komnatę ku kolejnemu wyjściu. Trafisz do Zegarowej Komnaty Moebiusa.

Zegarynka Moebiusa

Jesteś w okrągłym pomieszczeniu. Starszy ci powie, kim jest Moebius, jaka jest jego rola w tym wszystkim. Podejdź do posągu i przestaw mu łapy, tak by pokazywały 6-tą. Zeskocz do otworu u podstawy zegara, by dostać się do soczewek.

Komnata Soczewek (Lens Room).

Aby rozwiązać tę zagadkę, po prostu użyj Constrict Ability na czterech soczewkach, by zrównać kolory symboli znajdujących się za nimi. Purpurę czynią dwie soczewki (czerwień i błękit). Potem użyj Constrict na środkowym promieniu, by otworzyć drzwi. Wejdź na parter Komnaty Zegarowej.

Floor Clock Room

Zwróć uwagę na trzy barwne symbole na ścianie i trzy tarcze na posadzce. Użyj Constrict na tarczach, tak by kolory dłoni zrównały się z kolorami na ścianie dziury w posadzce, ustawią się tak, że będziesz mógł przejść. Przedostań się do Komnaty Mechanizmu (Gear Room).

Mechanizm (Gear Room)

Puść w ruch mechanizm, odpychając precz dwa bloki, co usunie trzeci z mechanizmu. Teraz powinna się podnieść i ustawić platforma po lewej. Z wejściowej półki skocz na szczyt lewej przekładni, a potem skocz na lewą platformę. Z platformy hycnij na półkę i na platformę wahadła. Istotne jest właściwe dobranie momentu skoku ku drzwiom, tak by wahadło nie zmiotło cię w dół. Zejdź sztolnią w dół i wejdź do korytarza. Zobaczysz

dwoje drzwi z blokami na krawędzi. Nie zmieniaj planu, tylko użyj Projectile Force, by bloki zepchnąć w dół. Wejdź do pomieszczenia na końcu przejścia.

Do rozwikłania tej zagadki przesuwaj bloki, aż będą pasowały do figury na posadzce. Gdy tego dokonasz, otworzą się drzwi. Zeskocz do jamy. Po wejściu, zapamiętaj symbole na ścianach, potem przejdź przez wszystkie 3 pomieszczenia i obróć tarcze tak, by odpowiadały symbolom. Gdy prawidłowo obrócisz symbol, w pomieszczeniu ruszy wahadło. Wskocz na każde z nich, by pociągnąć za przełączniki (też trzy) na szczycie każdego. Dokonawszy tego, ujrzysz, że otwierają się przed tobą kolejne drzwi. To wejście do siedziby Kaina. Kiedy tam wejdziesz, trafisz na kilka portali, które ukażą ci rzeczy minione i przyszłe? Przy ostatnim portalu znajdziesz po lewej Warp Gate. Dobrze radzimy - zapisz tu stan gry.

Ostatni z niemilców - KAIN!

Przejdź przez drzwi na końcu korytarza, by spotkać Kaina. Zacznie natarcie w dolnym poziomie pomieszczenia. Pośrodku komnaty jest uzdrawiacz. Każdy atak czymś innym niż Rozdzieraczem wywoła wybuch śmiechu Kaina. Musisz go dopaść i przywalić mu Rozdzieraczem (trzy razy na trzech różnych poziomach).

Gdy mu przyłożysz, zniknie i pojawi się wyżej. Będzie się pokazywał w przypadkowych miejscach - ale czasem może zadziałać strategia przeciwieństw. Gdy on będzie starał się ci przyłożyć, użyj glifu. Pozwoli ci to uniknąć ataku. Za każdym razem, gdy mu przytentegujesz, on aktywuje przełącznik czasowy. Staraj się, bo rzecz jest trudna.

Ugodziwszy go po raz trzeci, zobaczysz, jak skacze w portal czasowy. Raziel podąży za nim. Staniesz przed Moebiusem - i zakończysz grę.

Koooniec!

Simkin

korzystając z poradników Briana & Joeya Gray (www.psxnation.com) oraz Alvin C Webcraft (big_shamu@hotmail.com)

producent: Red Orb
platforma: PC

Price of Persia 3D

część 1

Nasz dobry znajomy, bohater gry Prince of Persia, znowu ma problemy i znowu tylko Ty, drogi graczu, możesz mu pomóc. Ja spędziłem przy tej grze dość dużo czasu i wprawdzie nie przeszedłem jej jeszcze do końca, ale mogę podzielić się z wami dokładnymi wskazówkami dotyczącymi przejścia kilku poziomów. Jak zwykle polecam korzystanie z solucji dopiero wtedy, gdy zawiodą wszystkie inne środki. Powodzenia...

POZIOM 1

Grę zaczynasz w celi. Popchnij kawałek ściany, aby się z niej wydostać. Wyjdź z komnaty na prawo i w korytarzu skręć w lewo. W komnacie wejdź na półkę po prawej stronie i z niej wskocz w dziurę w suficie. Idź przed siebie, aż dotrzesz do komnaty z podłogą wyłożoną mozaiką. Tu wejdź na płytę, która otworzy przejście u góry. Wejdź tam i przejdź przez otwarte drzwi. Gdy wpadniesz do wody, płyń w prawo i wyjdź na brzeg. Wskocz na półkę, przeskocz albo przejdź przez most (w tym drugim przypadku most zawali się za tobą, więc nie zatrzymuj się). Wskocz na kolejną półkę i z niej jeszcze wyżej. Po prawej stronie znajdziesz wejście do korytarza. Idź tamtędy cały czas prosto i przeskocz dziurę, na dnie której znajdują się kolce. Dokładnie naprzeciwko siebie zobaczysz mały otwór w ścianie - aby przez niego przejść, będziesz musiał się czołgać. Po drugiej stronie skręć w prawo za więźniem. Po dojściu do zakrętu zobaczysz patrolującego korytarz strażnika. Żeby ten cię nie zauważył, wskocz na półkę u góry, aby dotrzeć do końca korytarza będziesz musiał przeskoczyć

jeszcze kilka półek. Przy jednej z nich znajdziesz eliksir, który możesz wypić. Z ostatniej półki zejdź w odpowiednim momencie na dół i naciśnij przycisk. Po tym od razu wskocz z powrotem na półkę. Przycisk otwiera drzwi w innej części korytarza. Przeskocz na pierwszą półkę, szybko zejdź na dół, i uciekając przed strażnikiem, pobiegnij w stronę nowo otwartych drzwi (w lewo od miejsca, gdzie widziałeś więźnia). Przed samymi drzwiami znajdują się kolce, które musisz przeskoczyć. Idź korytarzem, aż znajdziesz drzwi z otworem znajdującym się nad nimi. Naprzeciwko otworu znajduje się półka, którą możesz wykorzystać, aby przejść nad drzwiami. Zrób to i po drugiej stronie wybierz przejście na prawo. Idź korytarzem, wejdź po schodach na górę i skręć w pierwsze przejście po prawej stronie. W tym pomieszczeniu przesuń skrzynię i zabierz znajdujący się za nią eliksir leczący. Wróć do korytarza i idź, aż do jego końca. Gdy znajdziesz się przy wielkim kołowrocie, zeskocz na dół, wejdź w korytarz, i za pomocą dźwigni, otwórz drzwi. Przejdź przez nie i idź przed siebie, skacząc, kiedy będzie to potrzebne. Po pewnym czasie dotrzesz do miejsca, z którego widać stojącego na dole strażnika - nietrudno zobaczyć, że jest on uzbrojony w szablę, czyli bardzo przydatną dla naszego bohatera rzecz. Zeskocz na dół i szybko skręć w lewo. W korytarzu uważaj na wahadłowe ostrza pod którymi musisz się przeczołgać. Tą drogą dotrzesz do pomieszczenia znajdującego się dokładnie nad strażnikiem, którego wcześniej widziałeś. Jako że nie dasz rady zabić go gołymi rękoma, musisz poradzić sobie sposobem. Rzuci ci się w oczy duża skrzynia, idealnie nadająca się do tego, aby zepchnąć ją na strażnika. Zrób to, po czym będziesz mógł bezpiecznie zejść na dół i zabrać szablę, która na szczęście nie została uszkodzona.

Teraz będziesz musiał wrócić do miejsca, w którym już byłeś - zapewne pamiętasz wielkiego śpiącego strażnika? To właśnie na niego zdobyłeś szablę. Po drodze będziesz miał okazję wypróbować nowy sprzęt na dwóch strażnikach. Nagraj stan gry i przeprowadź kilka próbnych walk. Pamiętaj, aby nie atakować bez przerwy. Dużo lepszym sposobem jest poczekanie na atak przeciwnika i szybka odpowiedź - przy tym jednak należy zachować ostrożność, bo przeciwnik lubi markować ataki. Gdy dojdziesz już do perfekcji w posługiwaniu się szablą, możesz spokojnie stawić czoła śpiącemu strażnikowi, który wbrew pozorom wcale nie jest trudnym przeciwnikiem. Po wygranej walce możesz w końcu przestawić dźwignię, której pilnował grubas. Krótka scenka pokaże ci drzwi, które dzięki temu otworzyłeś. Wróć do tego miejsca i wybierz drogę na wprost, a nie w prawo. Po drodze prawdopodobnie będziesz musiał pokonać jednego strażnika. Po tym znajdziesz, umieszczoną na ścianie, rzeźbę przedstawiającą twarz. Nie używaj jej na razie, chyba że chcesz zginąć. Zabierz leżące na stole pudełko i wróć kawałek (do miejsca, gdzie poszedłeś prosto, a nie skręciłeś w prawo). Przejdź przez drzwi i przeczołgaj się pod ostrzami. Znajdziesz się w komnacie tortur. Machina po lewej stronie służy do zgniatania czaszek niepokornym, ale my wykorzystamy ją do otworzenia pudełka. Umieść je w machinie, podejdź do dźwigni i pociągnij za nią. Pudełko zostanie zniszczone, a ty będziesz mógł zaopiekować się jego zawartością, czyli bransoletą. Pozwoli ci ona bezpiecznie użyć płaskorzeźby, koło której znalazłeś pudełko. Wróć w tamto miejsce i użyj płaskorzeźby, aby otworzyć przejście do następnego poziomu.

POZIOM 2

Idź przed siebie, aż dojdziesz do miejsca, gdzie niemal trafią cię trzy strzały z łuku. Nie zwracaj na nie uwagi, tylko przebiegnij czym prędzej po kładce na drugą stronę. Gdy to uczynisz, jeden ze strażników podniesie inną kładkę, utrudniając ci zadanie. Aby ją z powrotem opuścić, będziesz musiał zdobyć łuk - od strażnika znajdującego się wysoko nad tobą. Znajdź rampę prowadzącą w górę i rusz nią przed siebie. Po chwili dojdziesz do miejsca, gdzie z podłogi wystają wirujące ostrza. Tu musisz wskoczyć na półkę nad nimi i szybko

- zanim zepchnie cię ruchoma ściana - przeskoczyć na drugą stronę. Stąd musisz skoczyć na kolejną platformę i z niej wykonać skok na platformę po lewej stronie. Teraz musisz podciągnąć się wyżej - na kolejną platformę - a następnie zeskoczyć w dziurę. Idź w lewo, aż dojdziesz do korytarza, którego podłoga usiana jest płytami naciskowymi. Każda z nich uruchamia jedną z licznych pułapek strzelających z różnych stron i na różnej wysokości. Aby bezpiecznie przebyć to miejsce, idź prawą stroną i przeskakuj płyty. Staraj się trzymać środka korytarza - to najlepiej uchroni cię przed trafieniem, w razie nadepnięcia na którąś z płyt.

Idąc dalej, trafisz do komnaty z dwoma niebieskimi przyciskami umieszczonymi na ziemi. Każdy z nich otwiera na moment jedną z dwóch krat, przez które prowadzi twoja dalsza droga. Aby się przez nie przedostać, nadepnij na przycisk bliżej kraty, podbiegnij do dalszego przycisku, naciśnij go i co sił w nogach spróbuj przebiec pod dwoma otwartymi teraz kratami. Jeśli nie zdążysz, naciśnij przycisk umieszczony między kratami i spróbuj jeszcze raz. Po drugiej stronie przeskocz na wysoko umieszczoną półkę, a z niej wskocz na górę, uważając na część półki, która się zapada. Teraz wskocz w drzwi i spokojnie podejdź do łucznika. Chyba się nie ogoliłeś - biedak na twój widok spadnie z półki, ale na szczęście zostawi łuk, po który tu przyszedłeś. Już niedługo poznasz, jakie to przydatne narzędzie - tymczasem pamiętaj o tym, żeby podnosić wszystkie strzały, które znajdziesz. Zeskocz na dół, tylko uważaj, żeby trafić do

basenu wypełnionego wodą. Wyjdź z niego i zabierz strzały leżące koło zwłok strażnika.

Po lewej stronie podniesionego mostu bez problemu zauważysz przycisk. Aby go nacisnąć, musisz dokładnie przymierzyć się z łuku i trafić gdzieś w okolice środka. Nagrodą za celne trafienie będzie opuszczenie się podniesionego wcześniej mostu i możliwość ruszenia w dalszą drogę. Po przejściu przez most, musisz nieco zwolnić i przygotować się do walki z ukrytym za rogiem strażnikiem. Gdy już posiekasz go na plasterki, rusz przed siebie. Przez zwężenie korytarza najlepiej jest się przeczołgać, aby uniknąć śmiercionośnych ostrzy. W krótkim przerywniku zwróć uwagę na położenie przycisku... Idź dalej, aż dojdziesz do dużej komnaty, z której powinieneś wyjść jasnym korytarzem. Kawałek dalej trafisz na pomieszczenie, w którym z sufitu mogą cię zaatakować ostrza. Zwróć uwagę na ich położenie i omiń te miejsca. Po przejściu przez kolczaste pomieszczenie, czeka cię kolejna walka ze strażnikiem. Po pokonaniu go idź dalej, aż w pewnym momencie część podłogi w korytarzu na górze zarwie się. Utrudni ci to nieco zadanie, ale dla chcącego nic trudnego. Przedostań się do drzwi po prawej stronie, pod którymi znajduje się platforma. Jeśli jest ci potrzebny napój leczący, znajdziesz takowy w pomieszczeniu po przeciwnej stronie. Jeśli nie, od razu ruszaj dalej. W pomieszczeniu za wspomnianymi drzwiami musisz odciągnąć od ściany spory mebel, aby odsłonić sobie dalsze przejście. Po przeczołganiu się przez nie znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym musisz podsunąć skrzynię pod otwór w suficie, wskoczyć na nią, a następnie wydostać się na górę. Wyjdź przez drzwi i wskocz na platformę po lewej stronie. Z niej skocz na szeroką drewnianą belkę, a następnie w widoczne dalej drzwi. Pokonaj strażnika, którego tam spotkasz, i idź prosto. Nadepnij na płytę umieszczoną w podłodze i zastrzel strażnika po przeciwnej stronie - jego zwłoki nacisną płytę po drugiej stronie, dzięki czemu otworzy się wielka brama, którą widziałeś wcześniej. Po platformach zleź na dół i przejdź przez bramę, aby zakończyć kolejny poziom.

POZIOM 3

Nie trać czasu na podziwianie widoków. Może i są piękne, ale masz zadanie do wykonania. Rusz zwawym krokiem przed siebie, patrząc w miarę uważnie pod nogi. Powinieneś znaleźć pęczek strzał, które zaraz będziesz mógł wypróbować na łuczniku, którego twoje bystre oczy powinny wypatrzyć bez problemu. Zabij go, ale postaraj się zmarnować jak najmniej strzał - później będą ci dużo bardziej potrzebne. Teraz czeka cię pewna nowość. Musisz wskoczyć na linę, rozhuśtać się na niej i przeskoczyć na uszkodzone schody, po których (jeśli w nie trafisz) wejdziesz na górę, aż na platformę, na której leżą zwłoki zabitego przed chwilą łucznika. Wejdź na windę, która zwiezie cię na dół w miejsce, gdzie po prawej stronie, jakiś dobry człowiek zaparkował łódkę, którą możesz sobie pożyczyć. Wskocz do niej i użyj wiosła, aby popłynąć dalej. Po drodze najprawdopodobniej zostaniesz zaatakowany przez jednego przeciwnika, ale przyjmuję, że dasz sobie z nim radę i w końcu dopłyniesz do miejsca przeznaczenia. Gdy łódka się zatrzyma, będziesz musiał wskoczyć do wody i po pływających skrzyniach wspiąć się na górę. Stąd czeka cię skok

na wystający z wody drewniany pal (coś podobnego do pojedynczego elementu falochronu), a z niego (uważając, żeby nie wpaść z powrotem do wody) na zamocowany gdzieś wyżej gruby łańcuch.

Wspinając się po łańcuchu, dostaniesz się na widoczną wcześniej z dołu platformę, na której znajduje się duża skrzynia. Gdy znajdziesz się koło skrzyni, zauważysz dźwignię. Przestaw ją, aby uruchomić mechanizm dźwigu, po czym przesuń skrzynię w takie miejsce, aby dostać się na platformę, umieszczoną nieco wyżej. Z niej przeskocz na kolejną platformę i poczekaj na odpowiedni moment, aby skoczyć na poruszającą się nieco niżej skrzynię. Przed tym skokiem nagraj stan gry, aby w razie niepowodzenia nie musieć włazić jeszcze raz na górę.

Z ruchomej skrzyni powinieneś czym prędzej zeskoczyć na mur po stronie, której jeszcze nie odwiedziłeś. Teraz możesz spokojnie ruszyć w stronę wyjścia z poziomu, uważając na rozmieszczone w kilku miejscach pułapki.

POZIOM 4

Tutaj rusz od razu przed siebie i zabij strażnika, któremu chyba nie podoba się wyraz twojej twarzy. Po chwili dojdziesz do drzwi, przy których powinieneś skręcić w lewo, gdzie po kilku krokach znajdziesz dźwignię, którą powinieneś przestawić. Pójdź na przeciwległy koniec korytarza, przestaw jeszcze jedną dźwignię i szybko przeczołgaj się przez korytarz z ostrzami umieszczonymi w ścianach. Ponieważ drzwi otwierają się tylko na pewien czas, będziesz musiał podejść tak blisko ostrzy, jak to możliwe, i jak najwcześniej wstać i zacząć biec. Teraz dostań się na górę i pozbądź się problemu w postaci kolejnego natrętnego strażnika. Przestaw dźwignię i wejdź jeszcze wyżej tylko po to, żeby wskoczyć do otworu, który tam znajdziesz. Popchnij skrzynię i rozglądnij się. Po prawej stronie stoi skrzynia, której musisz użyć, aby otworzyć sobie dalszą drogę. Pokręć się po pomieszczeniu, bo możesz znaleźć w nim coś ciekawego. Gdy będziesz już chciał ruszyć dalej, wepchnij skrzynię w miejsce, z którego wyszedłeś. Krótka animacja pokaże ci otwierające się przejście i wszystkie zmiany, jakie zaszły w rozkładzie ścian na tym poziomie. Gdy będziesz już miał kontrolę nad swoim bohaterem, każ mu wejść na rampę po lewej stronie, a następnie, używając skrzyni, wejdź na samą górę. Tutaj przed samym nosem zamknie ci się przejście. Nie załamuj się tym - dla chcącego nic trudnego, wejdź po pochylni na samą górę i stąd za pomocą łuku zabij strażnika, którego będziesz widział przez okno, jest uzbrojony tylko w szablę, więc jesteś bezpieczny. Po zabiciu go, rozpędź się i wskocz w okno. Po jego drugiej stronie skieruj się w prawo, przeskocz rozpadlinę i przejdź przez kolejne okno, aby znaleźć się na tarasie. Po drugiej stronie znajduje się podobny taras, skąd będzie cię ostrzeliwał łucznik. Nie przejmuj się tym, bo masz dobrą osłonę. Aby przedostać się do niego, musisz chwycić się masztu flagi, wystającego ze ściany, rozhuśtać się i skoczyć na linę. Z niej, w odpowiednim momencie, zeskocz na drugi taras i od razu podbiegnij do łucznika. Pokonaj go i przejdź przez okno. Podejdź korytarzem do okna na przeciwległej ścianie i z niego wskocz na łańcuch. Wejdź po nim na samą górę i, pokonując lęk wysokości, zeskocz na wąską drewnianą belkę, która pozwoli ci dostać się na dach budynku. Stąd musisz skoczyć na widoczny w dole uniesiony most, po którym ześlizgniesz się na dół, gdzie czeka cię walka z kolejnym strażnikiem. Po pokonaniu go idź przed siebie, aż dojdziesz do robiącej spore wrażenie ogromnej komnaty. Skieruj się na prawo po wejściu do niej i znajdź wyróżniający się od otoczenia fragment. Użyj go, aby otworzyć tajne przejście. Przejdź przez nie, aby dotrzeć do kolejnego sporego pomieszczenia. Po drodze najprawdopodobniej będziesz musiał pokonać jednego strażnika, koło którego znajdziesz pęk strzał. Gdy znajdziesz się w ogromnej komnacie, nagraj stan gry. Musisz dostać się na samą górę tego pomieszczenia, a nie jest to początkowo wcale taka łatwa sprawa. Pociągnij za dźwignię znajdującą się zaraz za drzwiami i wejdź na ruchomą platformę, zanim ta ci ucieknie. Zeskocz z niej, gdy się zatrzyma i szybko zlokalizuj łucznika, który od razu powinien stać się celem dla twoich strzał. Po zabiciu go, wskocz nieco wyżej i przesuń skrzynię tak, aby dostać się po niej jeszcze wyżej. Teraz czeka cię dość trudny skok na linę, z której - po dobrym rozhuśtaniu się - będziesz mógł skoczyć na wiszącą platformę. Z tego miejsca skocz i złap się łańcucha, po którym wejdziesz na półkę, gdzie przed chwilą stał (a teraz leży) łucznik. Stojąc twarzą do całego pomieszczenia, obróć się w prawo i wskocz na półkę, na której znajdziesz napój pozwalający ci na wykonywanie bardzo długich skoków. Wypij go, cofnij się kawałek (tak żeby spaść nieco w dół) i skocz na widoczną na środku pomieszczenia platformę. Z niej przeskocz na półkę przyczepioną do ściany, z której będziesz mógł dostać się na widoczną w górze maszynerię. Uważaj przy skoku w górę, aby złapać się belki za pierwszym razem, upadek przy nieudanym skoku może cię kosztować nieco zdrowia. Gdy znajdziesz się już na górze, pociągnij za widoczną tam dźwignię, aby uruchomić mechanizm, który zawiezie cię na górę. Gdy wszystko się zatrzyma, będziesz musiał jeszcze pokonać jednego - całkiem silnego - strażnika i będziesz gotowy do przejścia na następny poziom. Jeśli ostatniego przeciwnika zabiłeś za pomocą łuku, zmień broń na szablę i wejdź w korytarz.

POZIOM 5

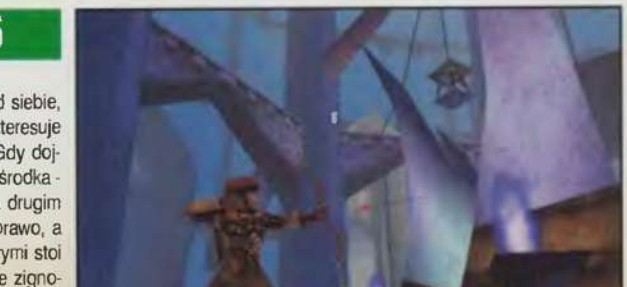
Zaraz po rozpoczęciu tego poziomu, wyjmij broń i przygotuj się do walki. Chyba cię tu nie chcą, bo od razu zaatakuje cię jeden strażnik. Jeśli dasz sobie z nim radę, możesz schować broń i ruszyć przed siebie. Po kilku chwilach dotrzesz do pomieszczenia, z którego prowadzą trzy wyjścia w lewo, w prawo i po kamiennym bloku do góry. Na razie wybierz przejście po prawej stronie i ostrożnie wejdź przez nie do pomieszczenia. Ostrożność jest zalecana, gdyż na dwóch filarach umieszczone są ostrza, które mogą pozbawić cię głowy. Pułapką jest również drugie wyjście z tego pomieszczenia. Gdy tylko spróbujesz przejść przez te drzwi, zostaniesz przecięty na pół. Zaraz po wejściu obróć się w lewo i idź przed siebie wzdłuż ściany - ostrza cię nie dosięgną. Gdy znajdziesz wnękę, a w niej płytę naciskową, przygotuj się

do szybkiej akcji. Wejdź na płytę i biegiem opuść pomieszczenie drogą, którą przyszedłeś. Od razu skręć w prawo i po kamiennym bloku, który widziałeś wcześniej, wejdź na górę, skręć w prawo i w komnacie naciśnij drugą z płyt. Naciśnięcie ich obu otwiera na chwilę kratę, pod którą musisz przejść. Nie zatrzymując się, wybiegnij z pomieszczenia wyjściem znajdującym się naprzeciw tego, którym wszedłeś i, jeśli krata jest jeszcze otwarta, wbiegnij pod nią i od razu skocz na widoczną tam linę. Musisz zrobić to bardzo szybko i bardzo precyzyjnie. Najlepiej nagraj wcześniej stan gry, gdyż złapanie liny za pierwszym podejściem jest bardzo trudne. Jednak w końcu ci się to uda, wtedy przeskocz na drugą stronę sporej dziury, nad którą wisi lina. Miło jest poczuć grunt pod nogami, nieprawdaż? Nagraj stan gry dla bezpieczeństwa.

Kawałek przed sobą powinieneś znaleźć kolejną linę, po której możesz wspiąć się na górę. Tutaj, nie marnując czasu, skieruj się w prawą stronę i po raz kolejny na tym poziomie użyj liny do przeskoczenia nad przepaścią. Po jej drugiej stronie pójdź w lewo, szukając platformy u góry, na którą mógłbyś wskoczyć. Gdy takową znajdziesz, przenieś się na nią, a z niej wejdź w drzwi po lewej stronie. Za nimi, po krótkich poszukiwaniach, znajdziesz dźwignię, którą oczywiście należy pociągnąć. Wróć do miejsca, gdzie ostatnio skakałeś przy użyciu liny i popatrz w dół. Wysokość jest spora, a twoim zadaniem jest dostać się tam, nie rozsmarowując się na glebie. Dlatego skacząc, postaraj się trafić w basen z wodą. Po wyjściu z niej, wejdź do komnaty leżącej naprzeciwko schodów i zajmij się strażnikiem pilnującym wyjścia. Po posiekaniu go na kawałeczki, możesz spokojnie wyjść przez bramę i oglądnąć krótką scenkę, pokazującą ucieczkę całkiem ponętnej kobietki.

POZIOM 6

Po rozpoczęciu poziomu idź przed siebie, zwracając uwagę na to, czy nie interesuje się tobą żaden natrętny łucznik. Gdy dojdziesz do basenu, nie wskakuj do środka - to by cię zabiło. Omiń basen i na drugim końcu podwyższenia zeskocz w prawo, a następnie wejdź w drzwi, nad którymi stoi łucznik, którego możesz spokojnie zignorować. Za drzwiami skręć w lewo i kawałek dalej, w korytarzu, porozmawiaj z mnichem o kilku ciekawych rzeczach. Oglądnij sobie małą komnatę zaraz obok mnicha i potem sobie główkę, zastanawiając się do czego służy to dziwne urządzenie. Zresztą to niezbyt istotne, idź dalej korytarzem, aż do miejsca, gdzie na ścianach są umieszczone wyrzutnie. Tutaj musisz zejść do parteru i najzwyczajniej w świecie przeczołgać się przez niebezpieczny fragment. Gdy będziesz już bezpieczny, wstań i po wzięciu dobrego rozpędu, przeskocz za pomocą liny na drugą stronę przepaści. Nie jest to jednak taki zwykły skok - nie możesz się porządnie rozhuśtać, bo polecisz za daleko i wpadniesz w następną dziurę. Dlatego puść linę prawie zaraz po skoku, gdy jeszcze nie rozbujasz się porządnie, ale lina zacznie już wracać w stronę miejsca, z którego skoczyłeś. Powinieneś upaść tak, że rękami złapiesz się krawędzi półki pełnej wysuniętych kolców, które przeszkadzają w wejściu na nią. Wisząc, przesuń się maksymalnie w prawo - do miejsca, gdzie nie ma kolców i wejdź na półkę, następnie przeskocz na następną, przy której znajdują się drzwi. Za drzwiami skieruj się w lewą stronę. Dotrzesz do komnaty z podwyższeniem i z dziwnymi mechanizmami w ścianach. Wskocz na górę i przygotuj się do ciężkiej walki z dwoma przeciwnikami pod rząd. Nie będzie to może zbyt łatwe, ale powinieneś dać sobie radę. Wskocz jeszcze wyżej i przestaw dźwignię, która wyłączy wirujące ostrza w basenie widzianym na początku poziomu (już wiesz czemu nie polecałem kąpieli?), a także wyjście z komnaty, w której się znajdujesz - otworzy się krata koło mnicha. Przejdź pod nią, miń mnicha i wróć do basenu. Wskocz do wody i zanurkuj. Płyń tak długo, aż utoniesz (niezbyt polecam) albo znajdziesz wyjście. W tym drugim wypadku wyjdź z wody i w pobliżu basenu znajdź komnatę z trzema przyciskami w różnych kolorach. Jako pierwszy naciśnij niebieski przycisk, wróć do komnaty z basenem i przejdź przez drzwi, które otworzyły się po naciśnięciu przycisku. W tej komnacie poszukaj na ścianie wypalonej pochodni i pociągnij za nią, aby otworzyć sekretne przejście. Po przejściu przez nie, czeka cię walka z dość dobrze wyszkolonym strażnikiem. Rozwal go i idź dalej przed siebie. Po chwili powinieneś znaleźć podest nad którym w suficie znajduje się dziura - to twoja droga na górę. Wleź na podest i z niego wskocz na wyższy poziom i bądź ostrożny - u góry, wkoło wyjścia z tej dziury, umieszczono kilka płyt uruchamiających pułapki, ale możesz je bez problemu ominąć, co oczywiście zrób. Przejdź się kawałek, aby wyjść na balkon, z którego będziesz miał wspaniały widok na dwóch stojących nieco niżej strażników. Jeśli nie chcesz mieć z nimi problemu później, wykończ ich teraz za pomocą łuku. Wróć do komnaty z kolorowymi przyciskami i tym razem wciśnij czerwony. Ponownie przejdź przez drzwi, które otworzyłeś w ten sposób. Po przejściu kilku kroków, skocz na górę i ostrożnie - uważając na kolce - zeskocz na dół. Najlepiej zrobić to przyciskając się do ściany, wtedy na pewno nie zahaczysz o nic ostrego. Idź dalej przed siebie, aż dojdziesz do mostu, który po nadepnięciu na płytę ustawi się we właściwej pozycji. Przejdź na drugą stronę. Tutaj zabij strażnika, który w innym wypadku nie pozwoli ci iść dalej. Następnie przejdź przez bramy do dziury, wkoło której rozmieszczone są pułapki - już przez nią przechodziłeś. Po zejściu z podestu, poszukaj drogi w prawo, wcześniej była ona zamknięta. Tam, po kilku krokach, trafisz na windę, która wywiezie cię na górę. Kawałek od wyjścia z windy, znajdziesz kolejną dziurę, przez którą przeskoczysz przy pomocy liny. Po drugiej stronie wejdź do pomieszczenia, w którym nad sporym otworem w podłodze stoi dość duża, solidnie wyglądająca waza. Zepchnij ją na dół - upadnie na jeden z przycisków, którego jeszcze nie wcisnąłeś. Wróć na dół do komnaty z przyciskami, jak nietrudno się domyśleć, musisz teraz użyć ostatniego z nich, to otworzy ci jeszcze jedne drzwi, po przejściu których będziesz już prawie na końcu poziomu. Kieruj się odgło-



sem dzwoneczków przyczepionych do ubrania tajemniczej tancerki. Tą piękną panią spotkasz przed bramą, prowadzącą do kolejnego poziomu. Niestety okaże się, że jest ona również niebezpieczna, a będziesz musiał ją pokonać. Nie jest to zbyt łatwa sprawa, ale powinieneś dać sobie radę. Musisz, bo to jedyna droga...

c.d.n.

LEThAl

producent: GT Interactive
platforma: PC/PSX

Driver

Driver, najnowsze dzieło Reflections, grupy znanej z Destruction Derby, to kolejna gra samochodowa oparta na idei "car crash". Jako policyjny detektyw, Tanner, musisz wniknąć w szeregi przestępczego gangu, aby zapobiec morderstwu. By zyskać zaufanie oprychów i dowiedzieć się kto jest celem zamachu, Tanner musi zaoferować im swoje usługi i użyć swoich fenomenalnych zdolności w kierowaniu autem, mierząc Amerykę wzdłuż i wszerz, przy okazji zaliczając misje.

W zasadzie Driver jest syntezą wszystkich samochodowych pościgów, jakie w życiu widziałeś, przeniesioną na komputer. Samochody bezwstydnie rozbijają się o sterty kartonów, ślizgają się po uliczkach i latają ponad falami wzgórz San Francisco, jeśli tylko nabierzesz odpowiedniej prędkości. W tej grze kluczem są twoje umiejętności. Jeśli nie będziesz potrafił wykorzystać w pełni możliwości auta, nie wygrasz.

W wypadku samochodówek trudno o jakąś bezwzględnie skuteczną poradę, która pozwoli ci bezproblemowo przejść poszczególne misje. Jak już wspomniałem, przede wszystkim musisz nauczyć się zgrabnie kręcić kółkiem. Poniżej znajdziesz jednak dużo bardzo ważnych informacji, które nieco ułatwią ukończenie poszczególnych misji i całej gry. Oprócz krótkiej charakterystyki modeli, znajdziesz tu przede wszystkim bardzo cenne dane, dotyczące struktury zadań poszczególnych misji. Dowiesz się, co cię czeka, czego się spodziewać lub jak najlepiej rozegrać misję. Zanim jednak przejdziesz do tych konkretów, jeszcze kilka porad i informacji natury ogólnej. Zaczniemy od menu gry:

Driving Games

Pursuit - Pościg. Ten rodzaj zadania polega na ściganiu określonego samochodu i zatrzymaniu go. Oczywiście, przeciwnik nie czeka na parkingu, aż po niego przyjedziesz. Będziesz musiał ścigać go po całym mieście i poza nim także. Techniki, jakie stosuje się, aby zatrzymać gagatka, są opisane przy poszczególnych misjach.

Gateway - zmienia role. Tym razem to ty jesteś ściganym. Gliniarze, niczym sfora wściekłych psów, gonią cię po San Francisco, Miami lub gdzie tam chcesz. Warto, abyś zatrzymał się tu na dłużej i ostro potrenował, bo jest to umiejętność niezwykle przydatna w pełnej grze.

Cross Town checkpoint - trzeba zaliczyć wszystkie punkty kontrolne. Zadanie o tyle trudne, że musimy gazować po całym mieście, a zegarek tyka nieubłaganie. Na dodatek inni użytkownicy drogi, to sami niedzielni kierowcy i zawalidrogi. Jest to przede wszystkim test na wytrzymałość nerwów:).

Trail Blazer - coś dla maniaków szybkości. Im szybciej jedziesz, tym więcej czasu dostaniesz w punktach kontrolnych. Dodatkowy czas bardzo się przydaje, bo im dalej, tym bardziej trzeba wczuć się w role Spidi Gonzalesa.

Survival - jedź na obóz przetrwania. Zostajesz spuszczony w środek samochodowego piekła, karambolu stulecia. Kolesie w granatowych mundurkach widzieli, że to ty byłeś sprawcą tej samochodowej piramidki. Rzucą się na ciebie wszyscy i to jednocześnie.

Dirt Track - specjalny tor samochodowy, gdzie można poeksperymentować z szybkością i sprawdzić czy urwie się silnik, czy koła. To też jest zabawa dla Szybkiego Lopeza i ferajny.

Warto abyś wiedział, że misje zostały tak zrealizowane, że bardzo często po prostu musisz łamać przepisy, ot, choćby po to, by dotrzeć do celu na czas (podobnie jak w Carmageddon). Tak więc zapomnij o przepisach prawa drogowego i zniże za bezwypadkową jazdę. Pamiętaj jednak, że twoje auto też ma jakieś ograniczenia i nie możesz uparcie taranować każdego wozu i pieszego (co ostatni cholera zawsze uciekną!). Na ekranie znajdują się dwa kolorowe paski, które oznaczają kondycję samochodu (ten u góry) oraz wskaźnik popełnionych przez ciebie przestępstw (u dołu). Na pewno zauważysz pewną prawidłowość. Gdy pasek u dołu się powiększy, gliniarze staną się bardziej zawzięci. Na pewno zdarzy ci się, że jakiś mundurowy okaże się szczególnie nachalny, uparty, czy też zwyczajnie głupi (kamikadze). Jeżeli będziesz musiał koniecznie pozbyć się gagatka, możesz, przy małym stanie uszkodzeń wozu, spróbować pewnej sztuczki. Pozwól, żeby wóz policyjny pędził tuż za tobą i w odpowiednim momencie wbij hamulec w podłogę. Gdy gliniarz wpasuje się w tył twojej fury, jeszcze raz przyładuj, wrzucając wsteczny. Ta sztuczka zabiera średnio 1/3 kondycji wozu, ale pamiętaj, że różne wozy mają odmienną wytrzymałość (akurat policyjne są dość słabe). Jeżeli gliniarze uparli się, by cię złapać i postawili blokadę, możesz jeszcze wyjść z opresji. Celuj dokładnie w środek pomiędzy wozami policyjnymi. Może zdarzyć się, że przejedziesz bez szwanku lub tylko z drobnymi uszkodzeniami (auta policyjne zostaną odepchnięte). Jeżeli jednak nie wejdziesz niczym nóż w masło, auto zawinie się na blokadzie. Odnośnie pościgów. Możesz też stosować tradycyjne chwyty, których nauczysz się w CAR PARK. Bardzo dobre są wąskie uliczki, gdzie można łatwo zgubić ogon przy minimalnym wysiłku. Możesz być pewien, że obrót o 180 stopni zaskoczy panów w niebieskich mundurkach. Fajnie jeździ się też po trawnikach i pomiędzy lampami przy drodze, taki slalom spowoduje u mundurowych totalną dezorientację. Niektóre tricki na pewno obmyślisz sam.

21 punktów karnych zbierzesz pewnie w kilka minut, ale warto byś wiedział, za co "pany policjanty" kreślą krzywe literki po bloczkach mandatowych:

- za duża prędkość zagrażająca innym uczestnikom drogi
- przejeżdżanie na czerwonym świetle
- rozbijanie urządzeń i budynków użyteczności publicznej
- masakrowanie aut - stojących lub jadących
- wjeżdżanie w witryny sklepów, lokali, itp.
- jazda po chodnikach i po pieszych
- rycie kołami miejskich trawników
- udział w przestępstwach

Nie ma co, praworządnym obywatelem na pewno nie będziesz, więc od policji trzymaj się jak najdalej możesz. Do tego celu świetnie posłuży ci radar i mapa. Na tejże zaznaczone będą pozycje samochodów policyjnych, tak więc, kiedy zobaczysz je na widnokręgu, lepiej omiń stróżów porządku szerokim łukiem. Na koniec przydługiego wstępu jeszcze kilka informacji technicznych:

1.PEŁNA BLOKADA(FULL LOCK)

Pozwoli ci wyjść obronną ręką z wielu trudnych sytuacji. Nie możesz przejść testu parkowania? Użyj tego. Samochód nieposłuszny przy dużej prędkości? TU też użyj blokady. Zaklinowałeś się pod ścianą? Proszę bardzo - aż się prosi, by jej użyć przy "wymanewrowaniu" się z pułapki. Ta opcja powoduje natychmiastowe przejście z jednej "ostateczności" w drugą, więc jest bezcenna w poślizgach, czy innych tego typu ewolucjach. Jest to niezbędne w ekstremalnych momentach (przeważnie, by wywinąć się glinom). Naucz się używać "Full lock'a lub zgiń!

2. HAMULEC RĘCZNY (THE HANDBRAKE)

Jest jedną z rzeczy, które lekceważą świeżo upieczeni kierowcy. Chociaż, przeważnie normalne hamulce wystarczają do tego, by auto zniosło to, gdy jest mokro lub jedziesz zbyt wolno musisz użyć ręcznego, by skręcić szybko. Możesz też użyć go, by nagle zatrzymać się zupełnie, co jest bardzo poręczne, gdy na skrzyżowaniu czerwone światło i panowie policjanci.

3. DOPALANIE (THE BURNOUT)

Pierwszą rzeczą, jaką powinieneś robić w większości misji, jest trzymanie tej właśnie funkcji. By szybko dostać się do celu i równie szybko stamtąd zwiać potrzebujesz doładowania, aby uzyskać odpowiednie przyspieszenie. Bądź jednak świadom ograniczeń. Dopalanie na trawniku, albo gdy policja cię namierzy, nie jest dobrym pomysłem - będziesz kręcił kółka, aż do zniszczenia autka. Jeśli to się zdarzy, użyj pełnej blokady, by opa-

nować samochód i polegaj na hamulcu i regularnym przyspieszaniu. Opanowanie dopalacza ręcznego i miarowego przyspieszania, by kontrolować poślizg, są istotne dla mistrzostwa w kierowaniu.

POJAZDY

Wbrew popularnemu przekonaniu, samochody w Driverze zachowują się odmiennie. Chociaż większość aut dla gracza prowadzi się tak samo, mają one inne przyspieszenie (acceleration), prowadzenie auta (handling) i maksymalną prędkość (top speed).

SZYBKOŚĆ: 1-4
PRZYSPIESZENIE: 1-3
PROWADZENIE AUTA: 1-5

BUICK REGAL

KOLOR: czerwonoróżowy
SZYBKOŚĆ: 1
PRZYSPIESZENIE: 2
PROWADZENIE AUTA: 4

Przydaje się tylko w kilku misjach. Wygląda bardzo podobnie do Gran Torino, lecz ma szerzej rozstawione tylnie światła.

BUICK SKYLARK

KOLOR: ciemnoszaroniebieski
SZYBKOŚĆ: 1
PRZYSPIESZENIE: 1
PROWADZENIE AUTA: 4

Często używany w poziomach Los Angeles

CADILLAC LIMOUSINE

KOLOR: Czarny
SZYBKOŚĆ: 1
PRZYSPIESZENIE: 1
PROWADZENIE AUTA: 1

To najsłabsze auto w grze.

Początkowo wydawało mi się, że słabowite prowadzenie to wynik mokrej nawierzchni, dopiero w kolejnym etapie okazało się, że to auto, to po prostu złom. Jest wolny, ciężki i mało zwrotny. Odniosłem wrażenie, że ktoś wsadził do kół cegły. Pięć minut męczarni i już naprawdę będziesz miał dość.

CHEVROLET CHEVELLE

KOLOR: Czarny
SZYBKOŚĆ: 2
PRZYSPIESZENIE: 1
PROWADZENIE AUTA: 4

Standardowy pojazd w Miami i jeden z lepszych wozów w grze.

CHEVROLET NOVA

KOLOR: Turkusowy
SZYBKOŚĆ: 2
PRZYSPIESZENIE: 1
PROWADZENIE AUTA: 3

Używany wyłącznie w ukrytych levelach Nowego Jorku.

CHEVROLET POLICE CAR

KOLOR: Biało-czarny
SZYBKOŚĆ: 3
PRZYSPIESZENIE: 1
PROWADZENIE AUTA: 3

Ukradniesz jeden w LA. Nie zapomnij, że możesz włączyć syreny (najpierw w opcjach zdefiniuj własny klawisz).

CHEVROLET S-10 (pickup)

KOLOR: Niebieski
SZYBKOŚĆ: 3
PRZYSPIESZENIE: 1
PROWADZENIE AUTA: 2

Jest to drugie pod względem szybkości auto w grze, uwierz w to lub nie. Ma też wyraźną wadę w postaci półtony TNT "na pace".

DODGE CHARGER

KOLOR: Turkusowoniebieski
SZYBKOŚĆ: 1
PRZYSPIESZENIE: 1
PROWADZENIE AUTA: 5

Generalnie, auto na ulice San Francisco. Bardzo zwrotne, łatwe w prowadzeniu, lecz ze źle ustalonym środkiem ciężkości, co sprawia, że na wzgórzach SF ma tendencje do wywrotek i dachowania.

FORD GRAN TORINO

KOLOR: Czerwony z białym dachem
SZYBKOŚĆ: 2
PRZYSPIESZENIE: 2
PROWADZENIE AUTA: 3

Sławne auto 'Starsky And Hutch'. Ma jednak nieco zmodyfikowaną kolorystykę (chodzi o białe pasy). Pojawia się w łączonych misjach, dostępne jest w Take a Ride/ Driving, jeśli został wybrany Nowy Jork.

FORD MUSTANG MACH ONE

KOLOR: Czarny z niebieskimi pasami
SZYBKOŚĆ: 4 (najszybszy w grze)
PRZYSPIESZENIE: 3 (najlepsze w grze)
PROWADZENIE AUTA: 4 (duża prędkość obniża nieco ten parametr)

Ten wóz dostępny jest wyłącznie w Miami, misja "Superfly Drive" Z nieprawdopodobnym przyspieszeniem i szybkością, jest to bardzo dobra, wyjątkowa maszyna.

TAXI CAB

KOLOR: Żółty
SZYBKOŚĆ: 1
PRZYSPIESZENIE: 1
PROWADZENIE AUTA: 2

Masz szansę zdobyć nowy zawód. Do zrobienia w misji: 'TAXI!'. Średnie auto i dość słabych parametrach.

'WHITE CAR'

KOLOR: Biały
SZYBKOŚĆ: 2
PRZYSPIESZENIE: 1
PROWADZENIE AUTA: 2

Mało zwrotne auto, szybko o nim zapomnisz. Pojawia się jedynie w jednej misji: "The Clean up".

SECRET CARS

Na Playstation musisz użyć Gameshark code, by zagrać tymi bryczkami.

JAGUAR

KOLOR: Zielony
SZYBKOŚĆ: 2
PRZYSPIESZENIE: 2
PROWADZENIE AUTA: 5

Na Playstation dostępne jedynie z Newcastle gameshark code. To auto można postawić na trzecim miejscu wśród najlepszych wozów gry. Kombinacja dobrego przyspieszenia i prowadzenia wozu sprawia, że pojazd prowadzi się wygodnie i pewnie.

'TAN CAR'

KOLOR: Brązowy
SZYBKOŚĆ: 1
PRZYSPIESZENIE: 1
PROWADZENIE AUTA: 3 (właściwie, nieco mniej niż 3) S.F. auto #3. Sterowanie jest niezbyt wygodne, jednak auto dość dobrze sprawdza się na ulicach.

'BROWN CAR'

KOLOR: Brązowy
SZYBKOŚĆ: 1
PRZYSPIESZENIE: 1
PROWADZENIE AUTA: 3
LA auto #1. Nic specjalnego, ale prowadzi się gładko.

'CREME CAR'

KOLOR: Kremowy
SZYBKOŚĆ: 1
PRZYSPIESZENIE: 1
PROWADZENIE AUTA: 3

L.A auto #3. Standardowe, lecz porządne auto. Nieco za mało sterowne.

TRENING

1. CAR PARK

Możesz oczywiście go pominąć, ale jeżeli to zrobisz, praktycznie nie masz szans na przejście gry. Poznasz tu przede wszystkim wszystkie tricki, które ułatwią ci ucieczkę i pogoń za przeciwnikiem. Poza tym, dowiesz się, jak zachowuje się auto i poznasz jego słabości oraz zalety (wiadomo, że w różnych grach symulacja jazdy wygląda zupełnie inaczej). Będziesz musiał nauczyć się i wykonać kilka, niekiedy dość trudnych tricków. Musisz je wszystkie wykonać w ciągu 60 sekund (wierz mi, że nie zrobisz tego, dopóki naprawdę nie będziesz dobry). Oto te tricki:

BURNOUT: Zaboksuj kołami. Wystartuj z piskiem opon "Palenie gum", będziesz musiał opanować do perfekcji.

HANDBRAKE: Po prostu wciśnij raz hamulec ręczny. To bardzo ważne podczas slalomu.

SLALOM: Podążaj za ghost car (autem widmo), a poznasz trasę, którą musisz zaliczyć. Musisz pojechać w jedną, a potem w drugą stronę. Pamiętaj, że trzy uderzenia w słupy oznaczają definitywną przegraną.

180: Dodaj gazu, hamulec ręczny i ostro zakręć kierownicą. Zaciągnij go na maksa (przytrzymaj), aby efekt był jak najlepszy.

360: "Pal gumy" (przycisk burnout) i trzymaj tak długo, aż będą usmażone jak pączki. Wybierz jakiś kierunek (lewo, prawo) i trzymaj go.

REVERSE 180: Praktycznie najtrudniejszy trick. Rozpędź się do ściany i do tyły z maksymalną prędkością i wciśnij hamulec. Trzymając go, szybko skręć, czekaj, aż auto odwróci się o 180 stopni.

SPEED: Musisz mieć maksymalne obroty. Jedź prosto tak szybko, jak to możliwe.

BRAKE TEST: Rozpędź się i daj po hamulcach, zanim uderzysz w mur.

LAP: Jedno okrążenie wokół garażu. Pamiętaj, aby nie obijać się o ściany.

2. DESERT TRACK

Możesz przekonać się do swoich umiejętności, wybierając trzy pustynne trasy. Trzymaj się samochodu ghosta i uważaj na pachołki. Pamiętaj, że wywrócenie jakiegokolwiek, to przynajmniej dwie sekundy karne.

TRACK 1: Łatwy slalom pomiędzy pachołkami, proste.

TRACK 2: Zmiana podłoża, będziesz ślizgał się po błocku i musiał często zmieniać kierunek. Poziom trudności średni.

TRACK 3: Dużo błota i pachołków przy pełnej prędkości. Zdrowo się napocisz, aby nie potrącić tych cholernych pachołków. Poziom trudności wysoki (hard).

Wybierz 'NEXT' w menu, by zmierzyć się z następną trasą. Kiedy ukończysz wszystkie trzy zadania, wracasz do TRACK 1.

THE UNDERCOVER MISSION

To jest regularny tryb gry. Celem jest skompletowanie wszystkich misji, by dotrzeć do Nowego Jorku i uratować Prezydenta. Jedną rzeczą, którą powinieneś wiedzieć jest to, że nie uda ci się skompletować wszystkich misji za jednym razem. Misje mają bowiem bardzo rozgałęzioną strukturę i jedna decyzja może całkowicie zmienić przebieg gry. Oznacza to, że można zagrać kilka niezależnych scenariuszy i nawet nie zobaczysz świetnych tras, do których dostałbyś się, gdybyś gdzieś indziej powziął odmienną decyzję. Można skończyć DRIVERa, przejeżdżając 20 misji, lecz w sumie jest tu 40 misji i 2 możliwe zakończenia gry.

Scenariusz, organizacja misji jest dość pokręcona i aby ułatwić Wam znalezienie właściwej drogi, a także, by solucja była przejrzysta, wprowadziłem pewien system. Każdej serii nadałem oznaczenia, dzięki którym będziecie wiedzieli, gdzie zaprowadzi was dana "ścieżka". Abyście mogli zorientować się w systemie, poniżej znajduje się legenda i przykład:

MISSION A-B.C

A= Będzie oznaczało miejsce (w drzewiastej strukturze misji), z którego się rozpoczęła (misje bez B lub C, które musimy zagrać niezależnie od jakiegokolwiek innego wyboru).

B= Wybór misji, które odbierzesz telefonicznie.

C z "."= Jeśli MUSISZ zagrać inną misję, zaraz za bieżącą misją - porządek misji będzie określony przez właściwy numer: 2-2.1 - czyli będzie to pierwsza konieczna misja po zadaniu 2-2. Do Tych misji będziesz mógł dotrzeć jedynie wówczas, jeżeli wcześniej graleś zgodnie z właściwym schematem.

C z "-"= Będzie oznaczało odwiedziny automatu telefonicznego w aktualnej misji.

Przykład:

MISSION 3

A Misja, gdzie zbiegają się ścieżki, tak więc wszystko jedno, którą opcję wybierzesz, na pewno będziesz ZAWSZE wykonywał tę misję.

MISSION 3-1

Tę misję możesz dostać, wybierając pierwszą wiadomość telefoniczną, zanim skompletujesz obowiązkową Misję 2 (Mission 2).

MISSION 3-1.1

Pierwsza dodatkowa (konsekwencja 3-1) misja po ukończeniu Mission 3-1 (nie dostałeś do wyboru żadnej innej misji).

MISSION 3-1-1

Wybór misji "telefonicznej", po skompletowaniu Mission 3-1.

I tak dalej

Na pierwszy rzut oka może to wyglądać dość skomplikowanie, lecz jeśli przyjrzysz się układowi misji i zobaczysz, jak są realizowane w trakcie gry, na pewno zrozumiesz.
(Nie biorę pod uwagę żartów telefonicznych, które mogą ci się zdarzyć).

Przewodnik:

AUTO: Chevrolet Chevelle
Udowodnij, że jesteś najlepszym kierowcą. Masz do zaprezentowania dokładnie to samo, co w training mission. Tak więc użyj wyuczonych technik i ukończ rejs, to łatwe.

MIAMI

MISSION 1: THE BANK JOB

AUTO: Chevrolet Chevelle
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 1:20

Miłe, łatwe wprowadzenie do właściwej gry. Jedziesz do banku zabrać trzech włamywaczy i ewakuujesz ich do spokojnego miejsca, gdzie będą mogli się ukryć (kieruj się, spoglądając na mapkę, gdzie będziesz miał zaznaczoną lokalizację banku, a potem miejsce, w którym masz wysadzić kolesi). Mi udało się dojechać i odjechać spod banku w 16 sekund. Pamiętaj tylko, żeby nie ciągnąć za sobą gliniarzy, nie możesz mieć ich na ogonie pod bankiem i w miejscu, gdzie wysadzisz włamywaczy. Masz sporo czasu, więc możesz potrenować "kiwanie" gliniarzy, taka praktyka na pewno ci się przyda.

MISSION 2-1: HIDE THE EVIDENCE

AUTO: Buick Regal
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho

LIMIT CZASU: Bez limitu

Musisz odstawić jeszcze ciepłego Buick Regala (kradziony) z Bal Harbour do Bayside Marina. Skieruj się na ten garbaty mostek i potem prosto (trasa jest dość długa, mapa i radar będą bardzo pomocne). Nie powinieneś mieć większych problemów, oglądaj się tylko za plecy i nie daj się zaskoczyć, gdy będziesz garażował samochód. Policja tylko czeka, aby cię dopaść.

MISSION 2-1.1: CASE FOR A KEY

AUTO: Chevrolet Chevelle
WARUNKI POGODOWE: wczesny ranek, sucho
LIMIT CZASU: 2.00
Ta misja podzielona jest na trzy części. Po wykonaniu określonego zadania, dostajesz szansę ukończenia następnego etapu. Niestety energia (paski stanu) nie odnawia się, więc lepiej unikaj rozróby.

Część A
Jedziesz, by spotkać się z Rufusem. Jedź trasą przez Miami River (upewnij się, że to główna autostrada). Nie będziesz miał tu problemów.

Część B
LIMIT CZASU: 1:35
Musisz wymienić klucz na szmal. Będziesz musiał przejechać na drugą stronę miasta. Łatwa sprawa. Jedź autostradą na wyspę i skręć w lewo na końcu. Unikaj gliniarzy.

Część C
LIMIT CZASU: 2.20
Masz wyjechać z przystani i dotrzeć do Dodge Island (doków). Uważaj, ponieważ gliniarze będą chcieli cię zatrzymać. Jeżeli oszczędzałeś wóz w poprzednich częściach, nachalni gliniarze nic ci nie zrobią. Jedź do celu i ukończ misję.

MISSION 2-2: TICCO'S RIDE

AUTO: Chevrolet Chevelle
WARUNKI POGODOWE: noc, sucho
LIMIT CZASU: 1:15

Musisz zabrać Ticco. Wydostań się na drogę (z garażu). Odwiedź "przyjaciela ze słabą pamięcią", w górę do Coral Gables. Unikaj policji, a zadanie nie powinno sprawić szczególnie dużo problemów.

MISSION 2-2.1: THE CLEAN UP

AUTO: Chevrolet Chevelle, zmiana na?
WARUNKI POGODOWE: słoneczny dzień
LIMIT CZASU: 2.00

Część A
Musisz wciąć opuszczony wóz w Coral Gables, zanim dostanie go policja. Jedź najniżej położoną drogą i jedź na skróty przez strefę, gdzie stoją magazyny komputerowe (unikniesz policji). Pamiętaj, że musisz dotrzeć do checkpointa bez gliniarzy na ogonie.

Część B
BEZ LIMITU CZASOWEGO
Teraz musisz zmienić wóz i wrócić do miejsca, gdzie byłeś już wcześniej (garaż). Dokładnie zaplanuj swoją drogę i uważaj, ponieważ policja szuka cię już na starcie. Upewnij się, że nie jadą za tobą, gdy będziesz wjeżdżał do garażu.

MISSION 3: TANNER MEETS RUFUS

AUTO: Chevrolet Chevelle
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 2:15

Jedź przez miasto na spotkanie z Rufusem (w Miami Beach, w lokalu "The Electric Lady Lounge"). Czasu nie masz za dużo, będziesz musiał zdrowo przygazować autostradą. Nie pozwól, by policja siadła ci na ogonie, bo inaczej ze spotkania nici.

MISSION 4: BUST OUT JEAN-PAUL

AUTO: Chevrolet Chevelle
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 1:50

Część A
Od razu ciśnij pedał gazu. Jedź szybko i twardo, by dogonić samochód policyjny. Jeżeli nie rozwalisz go na drodze i dotrze do autostrady, zajedź mu drogę, wbij się klinem przed maskę i zablokuj. Jeżeli ci się to uda, nie będzie mógł ci uciec.

Część B
LIMIT CZASU: 1:55
Twoim zadaniem jest odwieźć wóz do chaty w Miami Beach. Jedź autostradą i strzeż się korków. Kiedy dostaniesz się w okolice domu, upewnij się, że nie masz ogona, bo inaczej nie dostaniesz się do środka.

MISSION 5-1: PAYBACK

AUTO: Chevrolet Chevelle
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 3:00

Wyjątkowe zadanie, które spodoba się osobom, które lubią demolkę. Kieruj się mapą, do zaznaczonych punktów. Będą to restauracje i bary, których właściciele nie są skorzy do płacenia za "ochronę". Aby ułatwić im decyzję, będziesz pakował swoje cztery kółka do lokali i rozjeżdżał wyposażenie. Będziesz musiał rozwalić pięć lokali. Pierwszy znajduje się po prawej od mostu na Miami River, drugi tuż obok na lewo, trzeci poniżej, a czwarty zlokalizowano w Coconut Grove. Ostatni znajduje się w pobliżu Coral Gables. Wskaźnik na mapie będzie ukazywał ci najbliższe restauracje, lecz lepiej odwiedź je w nieco innym porządku. Najpierw rozwal pierwsze trzy, potem jedź do Coral Gables i ostatecznie odwiedź Coconut Grove (pozwoli ci to znacznie zaoszczędzić czas). Uważaj na gliniarzy i innych uczestników drogi, którzy będą ci bardzo przeszkadzali. Problem z czasem, w wypadku powyższego scenariusza, nie jest tak dobijający.

MISSION 5-1.1 : A SHIPMENT'S COMING IN

AUTO: Chevrolet Chevelle
WARUNKI POGODOWE: noc, sucho
LIMIT CZASU: 2:45

Część A
Powinieneś dojechac do Dodge Island (doki). Zrób to szybko i ostrożnie. Zostałeś wprowadzony w błąd i będziesz musiał wrócić z powrotem. Uważaj, abyś nie uszkodził auta.

Część B
Wracaj do motelu. Po prostu jedź trasą, którą jechałeś wcześniej, uważaj na gliny. Łatwizna.

MISSION 5-2 : SUPERFLY DRIVE

CAR: Ford Mustang Mach One
WARUNKI POGODOWE: noc, sucho
LIMIT CZASU: 2:45

Jedziesz Mustangiem z Coral Gables do Bal Harbour. Czasu masz niewiele, więc będziesz musiał się sprężać. Nie ma czasu na zabawę z policją, jeżeli będą ci siedzieć na ogonie, wciśnij gaz do dechy, nigdy cię nie dogonią. Upewnij się, że jesteś na autostradzie do Bal Harbour (najwyższa), bo inaczej nie dotrzesz na czas. Drobna ilość stłuczek nie stanowi zagrożenia dla wyniku misji, czas jest twoim największym wrogiem.

MISSION 5-2-1 : TAKE OUT DI'ANGIO'S CAR

AUTO: Chevrolet Chevelle
WARUNKI POGODOWE: noc, sucho
LIMIT CZASU: 1:45

Nie przejmuj się za bardzo czasem, skoncentruj się raczej na tym, by jak najszybciej dostać Di'Angio. Jeżeli znajdzie się po prawej stronie plaży, na trawie, staranuj go, kiedy będzie chciał z powrotem dostać się na drogę (uważaj, bo być może będzie chciał obrócić się o 180 stopni i zwiać). Nawet jeśli nie złapiesz go na autostradzie, masz jeszcze szansę. Uważaj na most, jest duża szansa, że Di'Angio uderzy w dom do wynajęcia tuż za mostem, a wtedy łatwo go wykończysz.

MISSION 5-2-2 : BAIT FOR A TRAP

AUTO: Chevrolet Chevelle
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 2:35

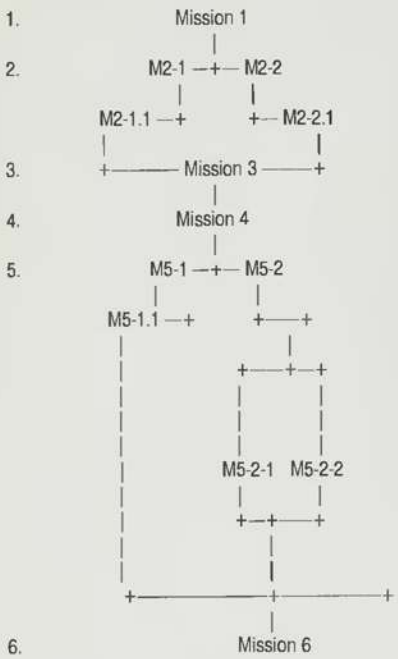
Z czasem jak zwykle nie jest najlepiej. Unikaj policji i stłuczek, bo będziesz jeszcze miał dość wrażeń tego typu. Pędź autostradą do Bal Harbour i wbij się w samochód gościa. Później jedź w dół do Miami Beach, by zwabić przeciwnika do pułapki. Ostatecznie jedź autostradą do car park, by ukończyć misję.

MISSION 6 : THE INFORMANT

CAR: Chevrolet Chevelle
WARUNKI POGODOWE: dzień, dżdżysto
LIMIT CZASU: bez limitu

Rufus nie żyje. Wykończyła go niejaka Jessie, będziesz musiał ją śledzić, co jest o tyle trudne, że dziewczyna wsiadła do kolejki metra. Nie możesz spuścić wagonika z oczu, jeżeli jednak to się stanie, pamiętaj, że pociąg jedzie po torach. Możesz więc go wyprzedzić i złapać w dogodnym miejscu. Policją nie musisz szczególnie się martwić, a tym bardziej czasem. To jest naprawdę świetna zabawa.

STRUKTURA MISJI W MIAMI:



SAN FRANCISCO

MISSION 7 : THE CASINO JOB

AUTO: Dodge Charger
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 1:10

Jedziesz z Chinatown do Casino, w pobliżu Nob Hill. Pod kasynem masz zabrać trzech ludzi (nie zostawaj pod nim dłużej niż 16 sekund). Nie musisz się specjalnie spieszyć, ale gdy już będziesz miał kolesi na pokładzie, spodziewaj się, że policja wsiądzie ci na ogon. Swoją przesyłkę masz odstawić do magazynu, nie możesz pozwolić, aby wozy policyjne dotarły tam za tobą. Tak więc twoje zadanie polega na klasycznym wykiwaniu granatowych mundurków (magazyn znajduje się w południowej części miasta). Jeżeli mimo wszystko przywlecze się za tobą ogon, po prostu jedź dookoła bloku, aż zgubisz policję. Wjazd do magazynu również znajduje się od południowej strony, będziesz musiał przecisnąć się koło ściany, by dotrzeć do punktu kontrolnego.

MISSION 8-1 : THE BRIEFCASE

AUTO: Dodge Charger
WARUNKI POGODOWE: noc, sucho
LIMIT CZASU: 3:30

Część A
Cały ten poziom jest jedną wielką sztafetą, gdzie będziesz musiał jeździć od jednego punktu kontrolnego do następnego. Będziesz musiał jechać bardzo ekonomicznie, by oszczędzać nie tyle paliwo, co czas.

Dostań się do Levy's. To nie jest daleko stąd, więc zostaw Kool i gang, kiedy gliniarze będą w pobliżu. Następnie zatrzymaj się w Sonoma Liquers i ponownie, niedaleko Nob Hill. Teraz musisz z kolei jechać do Russian Hill. Dalej krok w górę. Powinieneś dojechać do checkpointów w kilka sekund. Teraz nie musisz martwić się czasem, możesz nieco się rozluźnić. Skieruj się powyżej do Maupin's, niedaleko Presidio. Musisz dojechać do tego punktu kontrolnego bez ogona, więc dodaj gazu.

Cześć B
LIMIT CZASU: 3:20
Biorąc pod uwagę uszkodzenia, które na pewno zaznaleś w poprzednim odcinku, życzę ci szczęścia. Nie jest jednak tak źle, bowiem checkpoint jest całkiem niedaleko, jednak będzie ciężko, bo autostrada, którą pojedziesz jest silnie obstawiona przez policję. Te wzgórza są doskonałym miejscem do pozbycia się glin - zrób to. Kiedy osiągniesz checkpoint, pozostaje dotrzec do punktu startu. Módl się, żeby nie było tam blokad.

MISSION 8-2 : GUNS IN THE TRUNK

AUTO: Dodge Charger
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 3:18

Część A
Po prostu jedź do Fisherman's Wharf, by odebrać shotguny. Dostałeś więcej czasu niż ci potrzeba, więc zachowuj się i nie drażnij policji.

Część B
Równie łatwe jak pierwsza część. Tym razem nie masz limitu czasowego. Pewien kłopot może sprawić policja. Gdy mundurowi zobaczą się na horyzoncie, możesz być pewien, że rzucą się jak wygłodniałe psy. Najlepiej więc ich unikać, da się to zrobić. Pukawki masz zawieść do magazynu, wejście znajduje się południowo-zachodniej ścianie, ukryte za skrzyniami.

Ta misja może okazać się dla ciebie bardzo trudna, ale tylko wówczas, gdy będziesz nieostrożny i wmiesza się policja (wozy policyjne z inna grafiką). Nie pozwól by to się stało.

MISSION 8-3 : VISIT TO THE MALL

AUTO: Dodge Charger
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 1:40

Jedziesz do więzienia. Twoim zadaniem jest odebranie trzech opryszków. Miej oczy otwarte, byś nie przegapił wjazdu do więzienia. Kiedy odbierzesz kolesi, uważaj na zasadzkę, którą urządziło ci trio policyjnych wózków. Niezależnie od tego, które wyjście wybierzesz, przygotuj się na ucieczkę przed mundurowymi, którzy będą stali po obu stronach i zwróć szczególną uwagę na wóz, który będzie próbował cię uziemić z prawej strony. Przejedź na gazie pomiędzy nimi i w górę wzgórza. Skoncentruj się na zgubieniu gliniarzy i pilnuj, abyś jechał trasą do magazynu. Kiedy tam dojedziesz wejście znajdziesz od południa, lecz upewnij się, że nikt cię nie śledzi.

MISSION 9-1 : TAXI!

AUTO: Taxi Cab
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 1:00

To nieprawdopodobnie prosta, lecz bardzo wesoła misja. Jeżeli widziałeś w kinie film TAXI, to już wiesz, co będziesz robił, he, he. Jeśli nie to, to już tłumaczę. Jakiś idiota dał ci licencję taksówkarza, żółte auto sam sobie załatwiłeś. Oto i pierwszy klient. Twoim zadaniem jest maksymalnie wystraszyć pasażera. Na dzień dobry pal gumy i wykręć 180, zobaczysz jak wskaźnik samozadowolenia klienta gwałtownie spadnie (freak). Taksówka to mocne auto, możesz sobie nareszcie walnąć czołowo w słup, a może w witrynę jakiegoś sklepu?

MISSION 9-1.1 : COSY TO THE CHOPPER

AUTO: Dodge Charger
WARUNKI POGODOWE: dzień, deszczowy (wieczór i noc)
LIMIT CZASU: 0:40/2:25

Jedź po Cosy'ego. Czasu jest niewiele, lecz jeżdżenia równie mało. Kiedy weźmiesz już kolesia, jedź drogą przez miasto do dzielnicy przemysłowej i lądowiska helikopterów. Czasu nie masz za wiele, a do tego droga jest bardzo śliska, tak więc jedź bardzo uważnie. Ignoruj gliniarzy, którzy widzą ci na ogonie i skoncentruj się na dotarciu do helikoptera o czasie. Nie musisz gubić gliniarzy, kiedy będziesz już w pobliżu.

MISSION 9-2 : IN THE PICKUP

AUTO: Chevrolet S-10
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: nie ma

Bardzo wybuchowa misja i na dodatek równie trudna. Na pace pickupa masz bombkę, tyle że nie świąteczną, a wybuchową. Ostra jazda i zderzenie z innymi pojazdami rzuca bombę po bagażniku i powoduje, że z paczki wzlatuje czarny dym. Od tej chwili możesz zacząć liczyć sekundy życia, jeszcze jedno uderzenie i ty też wzlecisz do nieba. Tak więc, aby przeżyć, musisz przede wszystkim zwalniać na wszystkich zakrętach. Ciężarówka jest całkiem szybka, więc skoncentruj się raczej na odsadzeniu do Policji niż kiwaniu na zakrętach. Mała uliczka, wjazd do miejsca docelowego znajduje się na wschodniej i zachodniej stronie budynku. Miej oczy otwarte, bo łatwo ją nie zauważyć.

MISSION 9-2.1 : THE CHINATOWN PICK UP

AUTO: Dodge Charger
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 2:00

Musisz pojechać na drugą stronę miasta. Ma dość dużo czasu, więc spróbuj omijać z daleko patrole policyjne. Będziesz musiał przewieźć dwóch facetów do Russian Hil. O ile dobrze się sprawiłeś, nie masz policji za plecami. Jest to warunek konieczny do szczęśliwego ukończenia misji.

MISSION 10 : THE MERCY MISSION

AUTO: Dodge Charger
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 1:15

Część A
Musisz zaliczyć serię checkpointów, by uratować Mojo od dodatkowej, zbędnej dziury w głowie. Orientuj się i pędź na drugą stronę miasta. Módl się, aby gliny nie jeździły akurat wokoło. Jedź szybko i nigdzie się nie zatrzymuj.

Część B
LIMIT CZASU: 1:00
Widzisz długą drogę na południe tuż za checkpointem? Jedź nią. Wyciśnij wszystkie soki z silnika, musisz być szybki. Zapomnij o policji, po prostu wal do przodu i nie oglądaj się za siebie.

Część C
LIMIT CZASU: 1:40
Jeszcze dłuższa trasa niż poprzednio. Nie ma co radzić. Po prostu jedź szybko i w miarę możliwości ostrożnie.

MISSION 11-1 : THE SET UP

AUTO: Dodge Charger
WARUNKI POGODOWE: dzień, deszczowy
LIMIT CZASU: 1:30

Masz jechać do garażu w śródmieściu. Czasu jest niewiele, więc sprężaj się i nie myśl o policji. Kiedy dojedziesz na miejsce, okaże się, że czeka już na ciebie komitet powitalny. Gliniarze wezwą cię, abyś się poddał. Znikaj stąd najszybciej jak potrafisz. Wyjazd z garażu będzie kosztował cię trochę wysiłku. Uważaj, bo bardzo łatwo uszkodzić tu auto (na rampach). Teraz jedź z powrotem przez miasto, musisz urwać się policji. Warto skorzystać z tego, że znajdujesz się na wzgórzach. Tuż za szczytem zrób 180 i znikaj, gliniarze będą jeszcze po drugiej stronie (nie widzą cię) i na pewno ich zgubisz. Ostatecznie zaparkuj na parkingu przed motelem. Koniec misji.

MISSION 11-2 : THE HYDE STREET PICK UP

AUTO: Dodge Charger
WARUNKI POGODOWE: dzień, deszczowy
LIMIT CZASU: 1:45

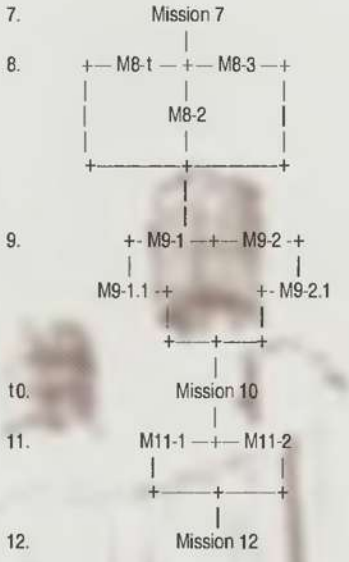
Musisz zabrać Rossa z tramwaju, zatrzymującego się w śródmieściu (Downtown). Masz niewiele czasu, musisz się streszczać. Odkryłem tu jedną zabawną rzecz. Nie musisz jechać na koniec linii tramwajowej, męczyć się śledzeniem tego grata. Wystarczy, że wjedziesz na tory, a kiedy tramwaj nadjedzie po prostu będzie pchał cię przed sobą, aż do przystanku. Można założyć rączki na kark i podziwiać widoczki. Kiedy odbierzesz już Rossa, musisz pojechać z nim z powrotem do Castaldi. Uważaj na dwa wozy policyjne, które pojawią się, by cię zgarnąć. Musisz ich zgubić, zanim dotrzesz do celu.

MISSION 12: TANNER AND SLATER

CAR: Dodge Charger
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 1:45

Kolejna dość prosta misja. Masz załatwić kolesia o ksywie Slater. Gość ucieka samochodem, ale mistrzem kierownicy nie jest, więc nie będziesz miał wiele pracy, by go uziemić. Dobrą techniką będzie wyprzedzenie zawodnika , ostry nawrót i próba zderzenia czołowego. Slater potraktuje cię jak przeszkodę i będzie próbował ominąć, masz wówczas odsłonięty bok gagatka. Strzał w okolice tylnich drzwi poważnie uszkadza auto. Oczywiście możesz rozwalić go w zupełnie inny sposób. Do roboty!

STRUKTURA MISJI W SAN FRANCISCO:



LOS ANGELES

MISSION 13-1: STEAL A COP CAR

AUTO: Police Car
WARUNKI POGODOWE: noc, sucho
LIMIT CZASU: 2:45

Lubisz władzę, dlaczego nie stać się komisarzem? Kradniesz auto policyjne (prawdopodobnie policjanci poszli właśnie na hot-doga). Trzeba teraz ukryć wóz, będziesz musiał przejechać przez całe miasto (lepiej jednak wybierz autostradę, bo czasu wcale nie jest za wiele). Niestety gliny dalej cię ścigają, mimo że wyglądasz już jak oni (trzeba było zwinąć też mundurek i spluwę). Jak zwykle musisz się ich pozbyć, zanim dotrzesz na miejsce. Powinieneś sobie poradzić.

MISSION 13-1.1 : THE CHASE

AUTO: Buick Skylark
WARUNKI POGODOWE: noc, mokro
LIMIT CZASU: 1:30

Fani rozwałek będą z tej misji zadowoleni. Gdy wystartujesz, gaz do dechy. Masz dorwać Duvala i zlikwidować go. Ponieważ jest mokro i ślisko, uważaj na zakrętach, niebezpiecznie łatwo uderzyć w róg lub ścianę. Jednocześnie zakręty to dobre miejsce, żeby dorwać Duvala. Jeżeli nawet lekko go stukniesz, może stracić panowanie nad autem i uderzy w ścianę - punkt dla ciebie. Taranuj go, ile wlezie, ale uważaj, aby za bardzo się przed niego nie wysforować, bo może zniknąć ci w jakiejś uliczce.

MISSION 13-2 : LUCKY TO THE DOC'S

AUTO: Buick Skylark
WARUNKI POGODOWE: noc, sucho
LIMIT CZASU: 1:00/1:50

Lucky został postrzelony! Musisz go zawieść do lekarza! Gaz do dechy, w tej misji liczy się każda sekunda (czasu jest boleśnie mało). Skręć w prawo i jedź do innej części miasta (pamiętaj, że masz mapkę) - uważaj na wzgórzach, przeszkody terenowe. Jedź ulicą po Lucky'ego - łatwo go przeoczyć. Teraz zawieź go do lekarza (z powrotem przez miasto). Spróbuj jak najszybciej wydostać się z ulicy i trzymaj się środkowej drogi pomiędzy dwoma głównymi trasami. Unikaj jak ognia policji, bo bardzo ciężko będzie ci ich zgubić. Zaoszczędziłeś trochę czasu, więc wykorzystaj go, by nie spotkać mundurowych.

MISSION 13-2.1 : MAYA

AUTO: Buick Skylark
WARUNKI POGODOWE: noc, mokro
LIMIT CZASU: 0:55/0:59

Kolejna misja, w której walczysz z zegarkiem przed oczami. Jedziesz do śródmieścia po Maya. To w zasadzie niedaleko, więc postaraj się, abyś dotarł na miejsce bez gliniarzy we wstecznym lusterku. Kiedy zabierzesz pasażera, jedź przez miasto do doktora. Czasu jest jak na lekarstwo, więc zapomnij o policji i skoncentruj się na przekroczeniu bariery dźwięku. Dobrze będzie, gdy zapobiegawczo pomodlisz się do Bozi z intencją, by w pobliżu mety nie wałęsał się jakiś police car.

MISSION 14 : THE MADDOX HIT

AUTO: Buick Skylark
WARUNKI POGODOWE: noc, mokro
LIMIT CZASU: 1:40

Część A
Najpierw jedziesz po rannego, więc t80 na dzień dobry i prosto jak strzała do Beverly Hills (może spotkasz Dylana?). Nie martw się za mocno mundurowymi, to czas jest twoim wyzwaniem. Pakuj się do garażu tak szybko, jak to możliwe. Kiedy znajdziesz się na najwyższym piętrze, spróbuj odwrócić auto do checkpointa, dzięki czemu będziesz mógł szybko wyjechać do następnego sektora. Teraz zapakuj rannego i jedź przez miasto z pedałem gazu wciśniętym do dechy (pędzisz do opery). Postaraj się dotrzeć na koniec autostrady na czas, nie myśl o policji, skoncentruj się na prowadzeniu. Praktyka czyni mistrzem.

Część B
Teraz musisz się skierować na południową stronę miasta. Policja będzie wszędzie, mam nadzieję, że jesteś odporny na stres. Kiedy znajdziesz się na końcowym odcinku drogi, uważaj na blokadę drogową i spróbuj zmienić trasę, kiedy tylko będziesz mógł. Najtrudniejszym momentem jest ominięcie zapory i dotarcie do garażu, który znajduje się wewnątrz strefy pilnowanej

przez gliny. Jeżeli nawet teraz masz policję na ogonie, to jest problem. bo to prawie niemożliwe zgubić ich w tym obszarze.

MISSION 15-1 : LUCKY TO THE CRIB

AUTO: Buick Skylark
WARUNKI POGODOWE: noc, mokro
LIMIT CZASU: 1:00/0:55

Jedź po dwóch ludzi do śródmieścia LA. Czasu jak zwykle niewiele, a więc bardzo uważaj na gliny. Kiedy będziesz miał ich na pokładzie, jedź szybko na drugą stronę miasta. do wyznaczonego budynku. Uważaj na wzgórzach, jest ślisko - mimo to musisz gnać tak szybko, jak to możliwe. Ostatecznie masz zawitać do domu Lucky'ego. Tu nie ma ograniczenia czasowego, ale uważaj na blokady drogowe na południowej autostradzie.

MISSION 15-2 : THE BEVERLY HILLS GETAWAY

CAR: Buick Skylark
WARUNKI POGODOWE: noc, mokro
LIMIT CZASU: 1:00

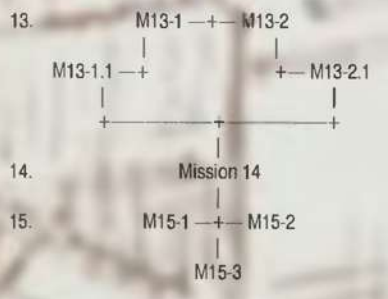
Kierujesz się w dół do Beverly Hills. Zabierzesz spod willi kilku ludzi i pojedziesz z nimi w dół do alei Santa Monica. Wpadniesz na blokadę policyjną, omiń ją i z powrotem na zachodnią stronę miasta. Jedź uważnie i skorzystaj z zaparkowanych wozów na ulicy (bardzo blisko) jak ze swoistego tunelu, którym uciekniesz gliniarzom. Gdy ich zgubisz, pozostanie tylko dotrzeć do chaty i misja ukończona.

MISSION 15-3 : THE TEST RUN

AUTO: Buick Skylark
WARUNKI POGODOWE: noc, mokro
LIMIT CZASU: nie ma

Jedziesz sobie wygodnie i tak wolno, jak tylko chcesz, do Beverly Hills. Nazwa etapu jest wybitnie ironiczna. "Test szybkości" dotyczy chyba ślimaków, próbujących sforsować autostradę. Wszystko, co musisz zrobić to dotrzeć kiedyś do checkpointa, ale jeżeli nagle postanowisz się zatrzymać i posłuchać śpiewu ptaków, ewentualnie wyskoczyć na jednego, nikt ci złego słowa nie powie. Wreszcie jest czas, aby pozwiedzać, poznać nocne życie LA!

STRUKTURA MISJI W LOS ANGELES



NEW YORK

MISSION 16-1: GRAND CENTRAL STATION SWITCH

AUTO: Chevrolet Nova
WARUNKI POGODOWE: noc, mokro
LIMIT CZASU: 3:20

Część A
Jedziesz przez miasto na spotkanie. Jest ślisko, uważaj i nie jedź za szybko. To jest łatwe.

Część B
Masz pojechać do Grand Central. Nie jesteś ograniczony czasowo, po postu jedź wolno i ostrożnie.

Część C
Jedziesz z powrotem na miejsce kontaktu, zorientujesz się, że jesteś śledzony (czarne samochody). Podążaj do checkpointa. lecz skoncentruj się na uwolnieniu od ogona. Jeśli dotrzesz do checkpointa, lecz dalej będziesz miał czyjś wzrok na plecach, gwałtownie zawróć i staranuj jadące twoim śladem auto. Wyładuj frustracje. Jest to znacznie lepsze rozwiązanie niż krążenie w kółko i czekanie, aż gość się odklei. Powinieneś zniszczyć ten wóz i spokojnie dotrzeć do celu (no, chyba, że pojawi się ktoś jeszcze;-).

MISSION 16-1-1 : THE ACCIDENT

AUTO: Police Car
WARUNKI POGODOWE: noc, mokro
LIMIT CZASU: 0:42

Od razu daj po garach i przy odrobinie szczęścia wpakujesz się gładko w bok wozu Grangera. Możliwe jest rozwalenie kolesia, zanim wyjedzie w następną ulicę. Jeżeli się nie uda, pozostaje ci ścigać się z nim i z czasem. Aby rozwiać wszelkie wątpliwości wyjaśniam, że twoim zadaniem jest oddanie na złom wozu Grangera, a jego samego na miejski cmentarz.

MISSION 16-2 : LUTHER'S HEAP O' JUNK

AUTO: Ford Gran Torino
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: nie ma

Przyjemna jazda w wygodnym, skórzanym fotelu Forda Gran Torino. Masz jechać do przystani. Czas się nie liczy, policja specjalnie nie czepia. Jedzie się jak po maśle, prawdziwy odpoczynek dla skołatanego, zgonionego i urobionego po pachy kierowcy.

MISSION 16-2.1 : THE RESCUE

AUTO: Chevrolet Nova
WARUNKI POGODOWE: noc, deszczowo
LIMIT CZASU: 2:40

Trudne zadanie (można by przyznać trzecie miejsce w tej kategorii). Jedź po gang i trzymaj się z dala od policji. Masz wystarczająco dużo czasu, tak więc przede wszystkim bacz, by mundurowi byli tak daleko, jako to tylko możliwe. Kiedy dostaniesz się do budynku, machnij 180 i zalicz checkpointa. Wyjazd z budynku będzie wymagał ostrej orki kołami. Czekają już na ciebie trzy wozy policyjne. Pędź w dół, skręć w lewo, lecz uważaj na pościg, który będzie za tobą. Teraz skieruj się w dół do pierwszego zakrętu w prawo. NIGDY nie jedź w dół na most Hudsena i na żaden podobny do niego, trafisz na blokady, przez które się nie przebijesz, na dodatek nie ma zjazdu z tej drogi przez długi czas. Jedź wcześniejszą ulicą, probuj zgubić gliniarzy, upewnij się, że nie masz ich na ogonie, kiedy będziesz już w pobliżu checkpointa. Jeżeli ich tu za sobą przywleczesz, nie masz szans na ukończenie misji.

MISSION 17-1 : TAKE A CAB

AUTO: Taxi Cab
WARUNKI POGODOWE: noc, deszcz
LIMIT CZASU: bez limitu

Powierzono ci taksówkę. Masz ją odstawić do Brooklynu. Ponieważ w tej misji nie ma limitu czasowego, nie jest ona tak trudna, jak mogła by być. Innym problemem jest za to mała wytrzymałość wozu, tak więc unikaj jak ognia wszelkich stłuczek. Policja jest nachalna, ale powinieneś bez większych problemów ujść stróżom prawa. Najlepiej jedź autostradą, będzie łatwiej.

MISSION 17-1.1 : TAKE OUT GRANGER'S BOYS

CAR: Chevrolet Nova
WARUNKI POGODOWE: dzień, sucho
LIMIT CZASU: 3:00

Czterech kolesi z gangu Grangera kręci się po mieście. Musisz ich wyśledzić i załatwić. Na początek jedź prosto przed siebie, dość szybko natkniesz się na pierwszy wóz. Zniszcz go. Samochody pojawiają się losowo w różnych dzielnicach miasta, a więc dalej musisz radzić sobie sam. Gdy je znajdziesz, po prostu uderzaj w nie z maksymalną siłą i ruszaj szukać następnego. Jest wielce prawdopodobne, że policja wmiesza się w twoją sprawę. Nie przejmuj się nimi za bardzo, skup się na zniszczeniu gangu Grangera. Misja kończy się automatycznie, gdy rozwalisz jakkolwiek te samochody.

MISSION 17-2 : TRASH GRANGER'S WHEELS

AUTO: Chevrolet Nova
WARUNKI POGODOWE: noc, mokro
LIMIT CZASU: 2:00

Jedź przez park, zobaczysz auto Grangera. Masz je zniszczyć. Prawie na pewno w pobliżu będzie czaić się policja, działaj więc szybko i zdecydowanie. Po wszystkim, ewakuuj się jak najszybciej z miejsca przestępstwa (będziesz musiał uciekać przed policją). Pamiętaj jednak, że wóz Grangera musi zostać całkowicie zniszczony! Teraz masz jechać z powrotem do motelu. Jedź szybko, a powinieneś łatwo zgubić gliniarzy na trawnikach. Jeżeli jakiś uparciuch będzie nadal trzymał się twego ogona, po prostu jedź w kółko, aż się zniechęci i zrezygnuje. Wówczas jedź do domu.

MISSION 17-2.1 : THE NEGATIVES

AUTO: Chevrolet Nova
WARUNKI POGODOWE: noc, mokro
LIMIT CZASU: 1:55

Kolejna niszczycielska misja. To zadanie będzie od ciebie wymagało najwyższych umiejętności. Przyjdzie ci gonić kierowcę, który naprawdę wie, jak posługiwać się kierownicą. Trzymaj się tyłu taksówki i czekaj na dogodny moment. Gość popędzi zapewne w dół drogi, trzymaj się go i wyczekuj momentu, kiedy będzie chciał skręcić. Uderzaj w bok. Pamiętaj, że tu nie ma miejsca na pomyłki. Przeciwnik będzie próbował cię wykiwać, skręcić gdzieś w wąską drogę, zepchnąć na parkujące wózki, itp. Na dodatek jest bardzo ślisko, więc naprawdę masz się czym martwić. Uderzaj raczej rzadziej i mocno niż często i byle jak.

(misja 18 będzie odmienna, w zależności od tego, jak poradziłeś sobie w tym zadaniu. Obejrzyj schemat misji New York, by zobaczyć jak to działa.)

MISSION 18A : RITE OF PASSAGE

AUTO: Chevrolet Nova
WARUNKI POGODOWE: noc, mokro
LIMIT CZASU: 4:00

W statystyce, druga misja w grze pod względem trudności. Nawet nie rozglądaj się za policją, tu nie ma czasu obawiać się pościgu. Po postu wal do celu, unikając jak możesz przepychanek z mundurowymi. Rozpocznij odwracając się o 180 stopni i jedź skręcając w prawo. Kieruj się w dół wzgórza i skręć w lewo na dole. Pamiętaj, że zjeżdżając z wzgórza nabierzesz jeszcze prędkości, jest mokro i jeżeli nie skorzystasz we właściwym momencie z hamulca uderzysz w mur poniżej. Trzymaj się tej drogi i gdy będziesz na samym dole, skręć w lewo. Przejedź mostem przez rzekę. Skręć w prawo. Jedź prosto, aż dostaniesz się do ciągu skrzyń przy drodze. Wybierz trzeci zakręt w lewo i jedź na wschód (mapy), aż dostaniesz się do drogi, która łączy się z trawnikiem. Jedź w dół tej trasy i przejedź na skróty przez trawę. Znowu jedź przed siebie (prosto), a następnie w górę do dwóch równoległych dróg, biegnących ponad drogą, na której się właśnie znajdujesz. Kontynuuj przejażdżkę, aż dojedziesz do końca drogi, czyli do krawędzi mapy. Jedź naprzód, aż do ostatniego zakrętu (musisz mieć przynajmniej 30 sekund, kiedy będziesz dojeżdżał do drogi, która prowadzi do końcowej sekcji). Skręć w lewo w pierwszą drogę, następnie odwróć się w prawo i pędź do checkpointa tak szybko, jak to możliwe. Nie bądź zaskoczony, jeśli została ci dosłownie sekunda z dostępnego czasu.

MISSION 18B : THE ALI SITUATION

AUTO: Chevrolet Nova
WARUNKI POGODOWE: noc, sucho
LIMIT CZASU: 2:00

To czy zagrasz w tej misji zależy od ostatniego wyboru, którego dokonałeś. Jeśli wybrałeś misję M16-2, znajdziesz się ostatecznie w 'The Ali Situation', jeżeli natomiast wybrałeś poprzednio M16-1, to będziesz jeździł w 'Rite of Passage' (zobacz Mission 17-1.2).

Tym razem masz przewieźć Aliego. Limit czasu jest bardzo wyśrubowany, więc unikaj glin. Kiedy Ali Hancock znajdzie się w twoim wozie, dookoła pojawi się pełno jego ludzi (wypowiedzieli pracodawcy umowę o pracę i chcą go załatwić). Pamiętaj, że goście jeżdżą w cywilnych autach, więc nie usłyszysz syren - uważaj, żeby cię nie zaskoczyli. Jedź z szeroko otwartymi oczami, kieruj się radarem. Kiedy dojedziesz z powrotem do motelu, nie musisz się rozglądać za ogonem, po prostu zakończ misję.

MISSION 19 : THE PRESIDENT'S RUN

AUTO: Cadillac Limousene
WARUNKI POGODOWE: dzień, wieczór, noc, deszcz i śnieg (wszystko, co możliwe)
LIMIT CZASU: nie ma

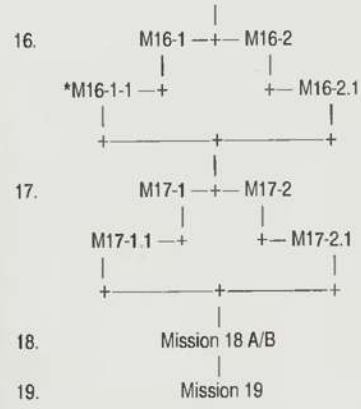
Jak dotychczas Driver był być może trudną, ale jednak dość uczciwą i możliwą do rozegrania grą. Bądź pewnien, że ostatni etap taki nie jest. Ta misja jest wręcz nieprawdopodobnie trudna i pozbawiono zasad fair play. Twoim celem jest przewiezienie Prezydenta do podziemnego parkingu i ukończenie levelu. Złą nowiną jest to, że masz przeciw sobie całą zmotoryzowaną NYPD, a także armię agentów FBI. Twoja limuzyna ledwo jedzie, a na dodatek droga jest skuta lodem, gdzieniegdzie posypana śniegiem, a jeszcze w innym miejscu po prostu mokra i śliska. Jak widzisz naprawdę nie będzie łatwo, więc nie załamuj się, gdy po całej nocy prób, nadal nie przejedziesz tej misji.

Start gry jest najprostszy. Manewruj ostrożnie pomiędzy rzędem taksówek, po 8 sekundach od startu, policja zostanie postawiona w stan pełnej gotowości. Kiedy dojedziesz do szczytu wzgórza, na twoim radarze pojawią się znaczki, oznaczające pościg z boków i z przodu, więc przygotuj się, aby wyminąć mundurowych. Jeżeli samochód, który przyczepił się już na starcie, nadal wisi na ogonie, wciśnij hamulec do dechy tuż za szczytem wzgórza. Gość powinien gładko przelecieć górą i gdy spadnie, narobi trochę zamieszania (najprawdopodobniej straci panowanie nad wozem).

Jedź w dół tą samą drogą. Prawie na pewno natrafisz zaraz na blokadę drogi, więc przygotuj się na to i wypatruj przerwy, gdzie będziesz musiał wbić się swoim wozem (tylko nie koło latarni!). Możesz przejechać przez trawnik, określ kierunek i zdecydowanie wal przez zielony dywanik. Drzewa, które się tu znajdują są twoimi sprzymierzeńcami. Jeżeli dobrze będziesz kręcił kółkiem, zgubisz pościg, który zostanie na drzewach.

Trzymaj się tego kierunku, aż dotrzesz do miejsca, gdzie inna droga będzie biegła równolegle do tej, po której jedziesz. Szybko skręć na tę drogę i kiedy policja znowu będzie wyć z radości, że cię wreszcie mają, jedź na skróty przez budynki do pierwszej drogi, po której jechałeś jeszcze przed chwilą. Wkrótce po tym musisz skręcić w prawo, by dostać się do drogi w dół do końcowej sekcji na mapie. Będziesz musiał wziąć potężny zakręt, to bardzo trudne (możesz spróbować skręcić wcześniej - kiedy jedziesz jeszcze przez trawkę). Ostatecznie manewruj do finalnej strefy - jedź bez stluczek. Checkpoint znajduje się na zewnątrz garażu, więc nie martw się wjeżdżaniem do niego. Po prostu wpakuj się w jego ścianę. Jeżeli dopisało ci szczęście i trafiłeś we właściwy mur, właśnie ukończyłeś grę, jeśli nie... próbuj jeszcze raz.

STRUKTURA MISJI W NEW YORK



CHEATS

Aby mieć dostęp do trybu cheat mode, musisz najpierw ukończyć grę. Wówczas będziesz miał dostępne opcje:

CREDITS - Pozwala na obejrzenie credits (wliczając w to extra miasta i nowe samochody, nie widziane w grze)
INVINCIBILITY - Sprawia dokładnie to, co oznacza. Jesteś niepokonany. Mad Max wysiada w przedbiegach.
IMMUNITY - Zatrzymuje mundurowych, którzy postanowili przykręcić ci śrubę.
REAR WHEELS - Napęd na tylnie koła, fajna sprawa.
MINIS - Pomniejsza wszystkie wozy do skali Micro Machines.
STILTS - Koła jak balony. Auta przypominają teraz Monster Trucki.
ANTIPODEAN - Lubisz grać "do góry nogami?"

Playstation

CREDITS	L1,L2,R1,R2,L1,R1,R2,L2,R1,R2,L1,L2,R1
INVINCIBILITY	L2,L2,R2,R2,L2,R2,L2,L1,R2,R1,L2,L1,L1
IMMUNITY	L1,L2,R1,R1,R1,R1,L2,L2,R1,R1,L1,L1,R2
REAR WHEELS	R1,R1,R1,R2,L2,R1,R2,L2,L1,R2,R1,L2,L1
MINIS	R1,R2,R1,R2,L1,L2,R1,R2,L1,R1,L2,L2,L2
STILTS	R2,L2,R1,R2,L2,L1,R2,R2,L2,L2,L1,R2,R1
ANTIPODEAN	R2,R2,R1,L2,L1,R2,L2,L1,R2,R2,L2,R2,L1

producent: Bullfrog
platforma: PC

Dungeon Keeper 2 cz. 2

Witam wszystkich Władców Podziemi w drugiej część papierowego pomocnika (pierwsza ukazała się w numerze październikowym). Mam naszieję, że dzięki jego pomocy walka z najeżdżającymi wasze cuchnące włościa stadami przebrzydłych pozytywnych bohaterów będzie dużo łatwiejsza. Zanim jednak ruszycie na podbój, jeszcze tylko jedna, mała uwaga: solucję poniższą oparto o angielską wersję gry, tak więc szczęśliwi - albo i nie - posiadacze polskiej będą mogli skorzystać z naszej pomocy, wykazawszy się odrobiną giętkości umysłu, nie damy bowiem głowy za zgodność terminologii.

Etap 11 - Rzeź w Migotliwej Dolinie (Sparkydale)

Ten etap można rozegrać wedle trzech wariantów

Wariant 11A

Pierwszym i dość oczywistym posunięciem będzie zajęcie Portalu nieopodal twego Serca Lochu i jak najszybsza rozbudowa pomieszczeń. Natychmiast zagoń twoje stwory do ćwiczeń i upewnij się, że będziesz mógł zwerbować odpowiednią ilość wojowników - co osiągniesz, budując rozmaite i dość rozległe komnaty. Gdy budowa ruszy całą parą, zajmij drugi Portal na północnym-wschodzie, ale zostań wśród swoich ścian, dopóki dobrze nie podszkolisz swoich stworów. Oczywiście, nie obejdzie się bez tego, by od czasu do czasu nie pojawili się jacyś natręci, zabezpiecz więc swój loch przeciwko inwazji, wystawiając sporą ilość Pułapek i Bram. Oczywiście, twoimi najbardziej ulubionymi zabawkami zostają Pułapki Wartownicze, ale ponieważ wymagają sporej ilości Many, umieszczaj je starannie tam, gdzie ataki są niemal pewne albo tam, gdzie potrzebna ci najlepsza obrona - szeroko za to stosuj Kolczatki (Spike Traps) i Gaźniki (Gas Traps), osobliwie wzdłuż korytarzy. Planując rozmieszczenie pułapek, rób to z głową - pamiętaj na przykład, że kamulce z Pułapek Głazowych (Boulder Traps) równie łatwo rozgniotą twoje stwory, jak stwory nieprzyjaciela. Są one bardzo dobre jako pułapki ofensywne - budujesz je na granicy terytorium wroga i uruchamiasz, kiedy na widoku pojawi się jak najwięcej nieprzyjaciół. Aby załatwić wrogów, co osiągnęli wyższe poziomy wtajemniczenia, możesz kombinować Pułapki Trigger (Trigger Traps) z Wartowniczymi (Sentry Traps). Miej oko na minimapkę - z koloru Portali dowiesz się do Jakiego Nadzorcy należą. Drako (zielony) w końcu powinien pokonać jednego z sąsiadów (Morganę - żółtą), choć może to być też twój najbliższy sąsiad Beliał (niebieski). W tym ostatnim przypadku uważaj na Drako - zechce załatwić i ciebie. Kiedy będziesz miał przynajmniej 20 stworów i większość z nich osiągnie poziom 4-ty, czas ruszać na podboje. Niezłym początkiem rozbudowy imperium będzie atak na odosobniony Portal Rakshy pośrodku mapy. Skorzystasz na tym, ponieważ będziesz mógł schwytać znaczną ilość jej stworów i zdobędziesz niezłą pozycję na jej terytorium. Najpierw nawróć jeńców, a potem zacznij przedzierać się do jej Serca Lochu. Weź jednak pod uwagę, że Raksha obwarowała swoje terytorium pułapkami - jeśli twoje straty będą znaczne, popadniesz w nie lada tarapaty. Jeśli masz doświadczoną i bywałą Salamandrę o wysokim poziomie, dasz sobie radę - w przeciwnym wypadku lepiej będzie przekopać korytarz wzdłuż południowych rubieży terytorium Rakshy, aż trafisz do południowej jaskini (gdzie osiedliła się neutralna Salamandra poziomu 10-tego). Jeśli uda ci się ją przekabacić, jesteś gotów do rozróby. Uważaj jednak, byś po drodze się nie nadział na Drako, bo jeszcze nie jesteś gotów do starcia z twardzielem - na niego przyjdzie pora później, gdy zajmiesz przynajmniej kolejne terytorium. Jeśli przypadkiem nadziejesz się na jego terytorium, lepiej obejść je mostem. Pokonawszy Rakshę i zająwszy jej komnaty i Portale, możesz uderzyć z jej Serca Lochu na południe. Teraz dopiero uderzaj na Drako - zajmij jego Portal i ruszaj na jego Serce Lochu. Na koniec może będziesz (albo i nie) musiał zająć się Belialem - chyba że wcześniej zrobił to za ciebie Drako. Ale Beliał to dla ciebie teraz małe piwko bez pianki.

Wariant 11B

Zabrawszy się do sprawnego trenowania twoich stworów, zapewnij sobie niemałą różnorodność sił, zbuduj rozmaite komnaty właściwych rozmiarów, zabezpiecz wejścia do twego lochu rozmaitymi pułapkami i miej baczenie na intruzów. Zacznij kopać złoto w południowo-zachodnim krańcu twoich ziem i zbuduj most, byś mógł przeciągnąć na swoją stronę neutralną Panią (Mistress). Wyćwiczywszy stwory powinieneś uderzyć na Kronosa. Ma tylko jeden Portal i właściwie żadnych stworów na wysokich poziomach. Każ gómikom wykopać złoto w północno-zachodnim rogu twoich jaskiń i uderz w Serce Lochu Kronosa. Potem załatw Beliala - która to wojenka przyniesie ci niezły zysk w postaci Portalu, komnat i terenu. Mając trzy Portale (oczywiście zająłeś neutralny na północnym-wschodzie od Portalu Beliala), będziesz mógł przygotować atak na Drako. Nie lekceważ drania, bo jest twardzielem. Użyj Kamiennego Mostu, by szybko przerzucić twoje stwory do Serca jego Lochu i upewnij się, że zneutralizowałeś jego pułapki, zanim narobiły zbyt wielkich szkód. Drako ma kilka stworów na wysokim poziomie, które będą doskonałymi wojownikami, jeśli je nawrócisz. Walcząc z Drako pamiętaj o uzdrawianiu swoich stworów. Zająwszy ziemie Drako, będziesz mógł sobie przywłaszczyć i ziemie, które Drako przejął od słabej Morgany. Zyskasz w ten sposób doskonałą rubież ataku na Serce Lochu Rakshy, przekraczając wszystkie pułapki Morgany. Nie zapomnij trochę pomyszkować po okolicy - jest tu Salamandra 10-tego poziomu, którą dobrze by było włączyć do twojej armii. Zakończ podbój w starym dobrym stylu - krwawa rzeź i żadnej litości dla wroga!

Wariant 11C

Powinieneś atakować, ale mądrze wybierz cel. Zignoruj Beliala (niebieski), choć może wydać ci się wart zachodu i skup się na zniszczeniu Morgany (żółta). Przedrzyj się do jej Serca Lochu i wyślij swoich wojowników do ataku. Jednocześnie wyślij wojownika i kilka Impów, by zajęli jej Portal. Zgoda, trzeba ci będzie nieco osłabić atak na Serce Lochu, ale warto to uczynić, bo dzięki temu będziesz mógł znacznie wcześniej zacząć rekrutację. Siły Morgany nie powinny stawiać zbyt twardego oporu. Trochę to jednak potrwa. Tymczasem, gdy twoi wojownicy pustoszą Serce jej Lochu, ty zajmij się rozbudową lochu własnego. W pustej przestrzeni na zachód od twego Serca Lochu, załóż Legowisko i każ Impom zacząć wycinać komnaty, byś mógł zacząć werbunek lepszych stworów. Czasu jest mało, bo nie trzeba ci będzie długo czekać, aż zaatakuje cię chciwy i żądny władzy sąsiad. Gdy przekonasz się, że Morgana idzie do piachu, zacznij szybko rozbudowę. Zagoń swoje stwory do ćwiczeń i stwórz silną, wszechstronną grupę bojową. Wyślij Impy, by popracowały nad blokiem Klejnotu (Gem), a skończą się twoje problemy finansowe. Przebij stamtąd tunel na północ, by zwerbować neutralną Salamandrę (poziom 10), która stanie się twoim bardzo cennym sługą. Ustaw kilka pułapek, szczególnie od północy, bo stamtąd właśnie zaatakuje Raksha (purpurowa). Do tego czasu powinieneś mieć już nielichą Silną Grupę. Odpierając ataki Rakshy, dbaj o to, by jej najsilniejszych wojowników brać do niewoli (i nawracać), a potem zacznij marsz na jej Serce Lochu. Uzdrawiaj swoje stwory... i powinieneś ją załatwić. Gdy to nastąpi, po krótkich przygotowaniach, powinieneś być gotów do zniszczenia Beliala, a na końcu Kronosa. A potem już nikt nie ośmieli się stawić ci czoła.

Etap 12 Plądrowanie w Złotej Polanie (Goldenglade)

Aby udało ci się dzieło podboju ziem i zniszczenia Nadzorcy Malachaia (i oczywiście zdobycie jego Klejnotu), będziesz musiał stworzyć armie Martwiaków (Undead). Sęk w tym, jak to zrobić? Na początek zacznij badać, co ciekawego i wartego zachodu jest w pobliżu. Możesz albo zdać się na przypadek albo na nas - i ruszyć z wykopem na zachód, gdzie możesz przeciągnąć na swoją stronę trzy neutralne Kościeje. Niewiele, ale zawsze coś. Kościeje powinny uporać się z pierwszą grupą Krasnoludów, które powinny pojawić się wkrótce potem. Wyślij Impy, by zajęły się wykopkami na cmentarzu - po co tracić całkiem jeszcze użyteczne zwłoki? Pamiętaj, że na jednego Wampira trzeba pięciu nieboszczyków. Tymczasem wyślij kilku Impów, by zajęły się budowaniem Więzienia. Ponieważ trzeba ci Kościejów (które podczas tego etapu będą bardziej użyteczne) nie musisz brać wielu jeńców - ale Więzienie jest bardzo użyteczne do trzymania Kościejów w kupie, bo lubią łazić tu i tam na własną rękę. I nie zapomnij zamknąć drzwi Więzienia, bo leniwe Impy będą zabierały ciała stąd, zamiast z cmentarza. Powinieneś się skupić na pozyskiwaniu Wampirów - są o wiele twardsze niż Kościeje. Nie zawracaj sobie głowy nawracaniem Krasnoludów - w tej rozgrywce są niemal bezużyteczne. Pozabijaj ich i powysyłaj na Cmentarz. Zaraz po zbudowaniu Więzienia, zajmij się Legowiskiem, Wylęgarnią i Biblioteką. To da Wampirom satysfakcję - i choć terror jest doskonałym środkiem zarządzania i sprawowania władzy, tak naprawdę trzeba poddanym dać jakieś zajęcie, bo inaczej będzie pochyło - zaczną się nudzić i... Kolejno wybuduj Salę Treningową, by pogonić wszystkich do ćwiczeń, szczególnie trenuj Kościeje. Każdego Kościeja, co dzięki treningom osiągnął poziom 4, wyrzucaj z treningów i kieruj ponownie do Więzienia. Zabierzesz ich stamtąd w razie potrzeby. Puściwszy wszystko w ruch, zajmij się poszerzaniem swego terytorium i przekop się do otaczających cię grot. Znajdziesz tam jeszcze paru neutralnych Kościejów, których możesz wcielić do swych oddziałów i wysłać na trening albo do ciupy. Trafi się też jakiś Krasnolud - wyślij nań Kościeje i Wampiry.

Znów staniesz przed trojakim wyborem:

1) Kop ku lewej - wybór dość niebezpieczny, ale interesujący. Na tym Terenie niewiele znajdziesz Specjałów - ale za to dość liczną grupę Kościejów. Co jeszcze lepsze, trafi ci się kilku Krasnoludów, których oczywiście umieścisz na Cmentarzu. Oczyściwszy teren, zorganizuj oblężenie na cały gwizdek - i uderz na przednie lub tylne wejście. Ten plan zalecamy Nadzorcom, co lubia mieć za plecami solidne ugrupowanie bojowe i nie kochają się w ryzyku.

2) Rozkop prawą stronę. Mniej tu Specjałów i Kościejów,

Krasnoludy też są tu rzadsze, ale za to odkryjesz ciekawostkę - sekretne przejście do lochu Malachai. Zastanów się, bo ten plan jest dla tych, co się kochają w podstępach i potrafią walczyć z przeważającymi siłami.

3) Ruszaj prosto w sam środek. To scenariusz najmniej skomplikowany, ofiarujący za to sporo uciechy tym, co lubią bitewną wrzawę. Natkniesz się tu na wielu herosów, których potem możesz odsyłać na Cmentarze - ale pamiętaj, że herosi zadają nieliche straty. Znajdziesz też parę komnat do zabudowy, doświadczonego (wysoki poziom) neutralnego Kościeja w mauzoleum i kilka dróg, wiodących do lochu Malachaia. Jakąkolwiek podejmiesz decyzję, trzeba ci będzie się zastanowić, czy zniszczyć też Bramę Herosow. Trzeba to przemyśleć, bo nieustanne ataki są mocno irytujące, osobliwie, że nie możesz budować Pułapek. Z drugiej strony, jeśli ją zniszczysz, pozbawisz się najlepszych dostaw nowych rekrutów. Nie masz własnej bramy, musisz więc polegać na znajdowaniu Neutralnych albo nawracaniu (które nie da ci wojowników dość twardych, by pokonać opozycję), powoływaniu do życia Kościejów (ci są lepsi, ale trzeba ich zdrowo podszkolić), albo hodowaniu Wampirów (co wiąże się z dużymi kosztami - długo trwa i trzeba zużyć sporo cial). Ale po zniszczeniu Bramy Herosów wielu twoich wojowników pożyje znacznie dłużej. Jeżeli postanowisz zniszczyć Bramę, to prawdopodobnie najlepiej będzie zaatakować zamek na wprost, złupić go ze wszystkiego użytecznego, a z ciał obrońców uczynić swoje sługi. Szybko zajmij się szkoleniem, a potem przebij drogę do Portalu Malachaia i zaatakuj go najlepiej ze wszystkich stron - z przodu, z tyłu i sekretnym przejściem. Zabijaj wszystko, co ci stanie na drodze i nawracaj, kogo się da. W dobrze wykonanej robocie jest wiele satysfakcji.

Etap 13 Spory w Miłowicach (Cherish)

I znów jest tak, że załatwienie spraw domowych winno wziąć pierwszeństwo przed poprowadzeniem twoich sług do boju. Z pewnością kusi cię zdobycie Portalu na północy - strzeże go jednak grupa Mnichów. Na razie są dla ciebie za twardzi, dlatego przed wysłaniem przeciwko nim swoich Goblinów, powinieneś dać im zaprawę i nieźle bractwo przećwiczyć. Zbuduj więc dla nich Legowisko, Wylęgarnię i Sale Treningowe. Gdy tylko będziesz miał gdzie poćwiczyć Gobliny, "zachęć" je do pilnych treningów. Kop tymczasem tyle złota, ile możesz. Będzie ci potrzebne. Potem zbuduj więzienie i blisko niego Izbę Tortur. Oczywiście, nie zapomnij o Bibliotece i Warsztacie. Dobrym pomysłem będzie zbudowanie całego rejonu (Legowisko, Wylęgarnia i tak dalej) wyłącznie dla nawróconych herosów, bo będą ci potrzebni. To sprawi, że nie popadną w konflikty z twoimi własnymi sługami, z którymi się bardzo nie lubią. Zbierz Gobliny (trzeciaki i czwartaki - czyli adeptów poziomu 3-ego i 4-tego) i wyślij ich przez północne wyjście z twego lochu. Rozkaż im zniszczyć drzwi oddzielające Mnichów od twego lochu. Upewnij się, że pozwolą Mnichom wtargnąć na twoje ziemie, a dopiero potem się na nich rzucą, bo ważne jest, byś Mnichów pojmał (na ich własnym terytorium walczą bardzo zajadle i żaden się nie podda), a potem powsadzaj bractwo do więzienia. Poddaj ich torturom, aż "ujrzą mrok" (see the dark) i przejdą pod twoje sztandary. Podczas tego wszystkiego nie zapominaj o swoich finansach. Wysyłaj Impy i każ im wydobywać złoto, które leży na południu. (dziury w skale, pozostałe po wydobytym złocie, doskonale się nadają do umieszczania w nich Pułapek Wartowniczych (Sentry Traps).

Z komnaty Portalu zobaczysz na wschodzie błysk złota. Podążaj za nim, aż trafisz na spore złoże, zawierające blok klejnotów. Rozwiąże to wszelkie twoje finansowe problemy. Pamiętaj o tym, że Wampiry nie mogą przekraczać wody, a gdy je do tego zmusisz, znacznie je tym osłabisz. Z lochu Malleusa do twojego wiodą dwie drogi - jedna lądowa, druga po mostach. Podejdź do mostów - i zniszcz je. W ten sposób będziesz mógł kontrolować szlak inwazji i wykażesz troskę o swoje Wampiry. Co więcej, ten szlek możesz opatrzyć pułapkami, co tylko dodatkowo cię zabezpieczy przed niespodziankami z tej strony. Barykady są tu absolutną koniecznością. W końcu trafisz do rejonu, zdominowanego przez dwie, bliźniacze Bramy Herosów. Nie daj się zwieść pokusie zamknięcia ich, gdy tylko zaczną się wysypywać z nich Mnisi. Pamiętaj, że niewiele trzeba, by Mnicha przekuć na twego wiernego sługę (jeśli zdobędziesz Więzienie Herosów i ich Izbę Tortur, możesz założyć własną Fabryczkę Mnichów. Trzeba coś jednak o tych Bramach wiedzieć. Najbardziej wysunięta na wschód wspiera się na skale. Jeśli ją podkopiesz i zaczniesz ryć dalej, dotrzesz na tyły Bazy Bohaterów (Hero Battery). Z tej komnaty można wyjść dwojgiem drzwi - na razie nie tykaj północnych. Przez wschodnie dotrzesz do Skarbca Herosów, gdzie znajdziesz nie tylko blok klejnotow, ale i Tajny Specjał Poziomu (Secret Level Special). Jeśli pójdziesz ścieżką od Fabryczki Mnichów, trafisz do bramy Herosów, z której wylażą ci natręci. Zatrzaśnij tę Bramę i przygotuj oblężenie Klasztoru. Zamieszkują go liczni Mnisi (wysoce zaawansowani) - i może uda ci się zająć Klasztor i ponawracać Mnichów, zanim Malleus ruszy do ataku. Na południowym-zachodzie od Klasztoru leży Baza Herosów, która na razie jest dla ciebie za trudna do ugryzienia, więc ją zostaw na deser. Nic tak nie wyrabia charakteru, jak smakołyk odłożony na potem. Niedaleko znajdzie się kilka elfów, które - choc nie są twoimi sprzymierzeńcami - z radością zaatakują hordy Malleusa. Nie przeszkadzaj im - zajmij się przygotowaniem niespodzianek dla Malleusa - gdy cię zaatakuje, powinna zostać mu już tylko jedna droga i dobrze zaopatrzona w niespodzianki, które sprawiają, że goście czują, iż nie mogłeś się ich wprost doczekać. Wampiry Malleusa są szybkie jak koniec bata - znacznie szybsze niż twoi Mnisi - przygotuj się więc na przyładowanie każdemu Gromem (Thunderbolt), co sprawi, że zwolnią i Mnisi dadzą sobie z nimi radę. Nie zapomnij o poćwiczeniu niedawno odkrytego przez ciebie zaklęcia Odwracania Płaszcza (Turncoat). Zginą tylko Wampiry i odsłoni się Serce Lochu Malleusa - ale uważaj, zostawił kilku pieszczochów do jego obrony. Ale to nie problem - kilku Mnichów powinno ci zapewnić zwycięstwo.

Etap 14 Kośba w Brzoskwiniowie (Peachtree)

Kiedy zbierze się kilku Nadzorców, zanim zaczną się truć, dźgać nożami w plecy lub rzucać na siebie klątwy, rozmowa często zahacza o złoto - niekiedy mówią o klejnotach, ale częściej o złocie. I nie bez powodu - jedną z najtrudniejszych rzeczy jest stworzenie królestwa z niczego - pytanie, jak używać złota, kiedy prawie go nie masz. Takie ograniczenie może być irytujące, ale prawdziwi dranie i łajdacy właśnie wtedy rozwijają skrzydła pomysłowości. Oto godne wyzwanie dla wyznawcy Zła. Ta zapowietrzona dziura niemal pozbawiona jest złota i trzeba ci będzie, niestety, o tym pamiętać. Oznacza to konieczność ograniczenia się do niezbędnych komnat i skąpego używania fortyfikacji, by jakoś się zmieścić w niewielkiej przestrzeni. Nie możesz też werbować każdego, kto się do ciebie zgłosi (Kościeje na przykład są skuteczni, ale sporo kosztują). Uważaj, by nie zabrakło ci gotówki. Wcielając tę filozofię w życie, musisz się zadowolić Lochem ograniczonym do najpilniejszych potrzeb. Naprawdę najpilniejszych. Zacznij od Legowiska, Wylęgarni i Warsztatu. Sprawdź, jakie są ich minimalne efektywne rozmiary. Nie próbuj budować Sali Treningowej, bo nadwereży cię to finansowo. Wykop trochę złota obok Portalu i zbuduj więzienie (3x1) i Izbę Tortur, opartą o solidna skał...ę albo ufortyfikowaną ścianę, by założyć w niej koło do naciągania (He! he!). Jest tu jeden haczyk. Nie kop ku wschodowi. Trafisz na Bramę Herosów, a na razie jesteś zbyt słaby, by uporać się z natrętami. Na razie nie podskakuj, nie podskakuj, siedź na... glazie i przytakuj. Jeżeli płoniesz żądzą krwi, to przynajmniej poczekaj, aż okrzepniesz w siłę. Na razie przekop się ku północy, gdzie znów znajdziesz nieco złota - i zbuduj pułapki w wąskim przejściu. Paranoja jest świetnym sposobem na przeżycie dla Nadzorcy Lochu. I oczywiście, tak jak się spodziewałeś, zaatakuje cię tędy grupka lśniących i zupełnie nowych Herosów, ale jeżeli nie zaniedbałeś Pułapek, te sponiewierają natrętów na tyle, że weźmiesz ich bez kłopotu. Wpakuj do Więzienia i nawróć tylu, ilu się da. W miarę tanio i skutecznie. Jeśli możesz, zbuduj dodatkowe Legowisko, ale nie jest to warunek "sikwa non". Nie trać czasu i środków na walkę pod Magicznymi Drzwiami - zamiast tego, zbuduj most na drugą stronę i zaznacz skałę obok nich, tak by twoje Impy mogły ją wykopać. Dostawszy się na rejon Herosów, szybko zajmij płytki przylegające do wrót Herosów, by je zawalić. Dopiero potem możesz zająć dwie krypty z Mana nie opodal. Na razie nie spoczywaj na laurach. Przyj do przodu, zatrzymując się jedynie na czas potrzebny do zbudowania Pułapki (Głazowej - Boulder Trap), by chronić tyłek. Paranoja niejednemu już uratowała skórę. Dostawszy się do rejonu centralnego, zbuduj mosty do Pułapek Wartowniczych i każ swoim stworom je zaatakować. Będzie sroga rzeź, ale zaopatrzony dodatkowo w Mana, powinieneś uzdrawiać twoje stwory... i jakoś uporać się z tymi Pułapkami. Dalej już powinno być z górki. Na zachodzie możesz znaleźć kilka specjałów, ale ogólnie wal na północ, ku dziedzinom Lorda Tiberiusa. W rzeczy samej, nie musisz brać drogiej Bramy Herosów na wschodzie, ale będziesz mogł zająć nowe dwie Krypty Mana i raz na zawsze uporać się z atakami Herosów. Ponadto, będziesz mógł się stąd przekopać ku południowi, gdzie znajdziesz nieco złota i dwie neutralne Salamandry. To jedna z tych rzadkich chwil szczęścia w karierze Nadzorcy... Postaraj się tylko, by były zadowolone. Jeżeli będziesz miał dość Mana, by rzucić zaklęcie Wezwania Rogatego, sam cię o tym powiadomi. Powinieneś poczekać, aż będziesz miał 200.000 Mana, bo wtedy zostanie dłużej. Gdy poczujesz się na siłach, wezwij go i rzuć na północ, ku ziemiom Tiberiusa. Zaraz za nim poślij twoje Impy, by zajęły ziemie tuż za nim. Pogoń za nim twoje stwory, by mu trochę pomogły. Tak, pomoc przyda się czasem i Rogatemu Panu. Gdy Rogaty załatwi wszystkich, poszukaj Lorda Tiberiusa, by nasycić się owocami zwycięstwa.

Etap 15 Trzepotkowo (Fluttershine)

Oto kolejne wyzwanie i gra, podczas której będziesz miał "ograniczone środki". Dobra natomiast wiadomość to ta, że tutejsi Herosi są nieco staroświeccy i prostolinijni, jak Jurand ze Spychowa. Ty zaś jesteś dostatecznie czarujący i zły, by zdobyć dla siebie wszelkich lokalnych zdolniachów... a tych trochę jest... No, to trzaskiem bata pognaj Impy do roboty - niech kopią złoto i zajmują teren. Trzeba ci zająć cały teren aż do Więzienia - i to szybko. To tylko dobrze ci znany środek zapobiegawczy i dlatego zrozumiesz, że choć istotna jest szybkość w kopaniu tunelu, dobrze jest też zadbać o to, by ci mali kopacze nie wiali, kiedy uważasz, że już się przekopali przez ostatnią warstwę cegieł. Zatrzymaj ich i poślij, by pomogli swoim braciszkom wyrąbać korytarz, odpowiedni do twoich terenów. Teraz zajmij się najpilniejszymi robotami. Po drodze trafisz na kryptę Mana (możesz posłać do niej jednego Impa, któremu - dla bezpieczeństwa - dodaj jednego wojownika). Powitaj Czarnego Rycerza jako nowego członka twej bandy żałosnych potworów i wróć do swego Lochu. Poślij Impy, by kopały na południu. Znajdziesz tam Knuda, Szalonego Trolla, i choćby nie wiem co mówił, zwerbuj go, choćby siłą. Przyda się w twoim warsztacie - właściwy troll na właściwym miejscu. Znasz to powiedzenie "Korytarz bez Pułapek to zaproszenie dla Herosów" - i trzeba go unikać, o ile tylko jest to możliwe. Następny etap wymaga odrobiny finezji, choć można go przejść i na siłę. Dawaj baczenie na Straże w Więzieniu 2. Najlepszy czas na wtargnięcie jest wtedy, gdy rusza do Więzienia 4. Każ Impom kopać na rozkaz. Przy odrobinie szczęścia zawładniesz Więzieniem, zanim tamci się spostrzegą... a jeśli to się nie uda, zwab ich na swoje terytorium i pozabijaj, a potem zajmij Więzienie. Kolejną pozycją na liście twoich zdobyczy powinno być Więzienie 4 i Arena (Combat Pit). Któżby pomyślał, że te męczaki mają takie wspaniałe, przydatne pomieszczenie? Elementarne poszukiwania odnajdą ci też kryptę Mana i (wystarczy przyjrzeć się dokładniej) ujawnią sekretny rejon. Kolejny Czarny Rycerz (i nieograniczone bogactwa) są twoje. Nareszcie złoto. Teraz, gdy masz środki, każ Knudowi zająć zakładaniem pułapek i barykad na twojej "ojcowiźnie", każ też Czarnym Rycerzom uwolnić resztę braci z Więzienia nr 1. Umieszczając Pułapki wokół własnego lochu pamiętaj, że tymi korytarzami będą przeszli i twoi poddani - te, co mogą ich też porazić umieszczaj tam, gdzie pewien jesteś, że nikogo nie

poślesz. Twoja obecność w okolicy nie jest już dla nikogo sekretem, zaczną cię więc nękać Herosi i przedstawiciele Baśniowego Ludku (Fairies). Wszyscy razem zwalą ci się na kark jak rój pszczół. Mamy nadzieję, że ustawiłeś wokół swego lochu te niespodzianki, które umilają gościom życie i każą im z utęsknieniem wyczekiwać pory następnej wizyty. Jeśli przedrą się przez rejon Pułapek, wyślij za nimi kilka stworów, które ich zniszczą, dopóki będą oszołomieni działaniem Pułapek. Nie powinno to być trudne. Zajmuj komnaty kolejno, a każde zajęte pomieszczenie przeznaczaj odpowiednio dla twoich stworów, by nie musiały się za daleko telepać po żarcie, wypoczynek i zaplątę. Istotne jest założenie nowego Więzienia z Izbą Tortur. Spróbuj złapać czy zabijać wrogów na twoim terytorium, by natychmiast puścić w ruch Kombinat Grozy (Więzienie i Salę Tortur). Wrzaski wydobywające się z twego Lochu powinny skłonić Baśniowy Ludek & Their Boys do działania. Ale do dzieła. Najlepszy sposób na załatwienie Lorda tego kraju to działanie szybkie i zdecydowane. Jeżeli dasz mu czas na wezwanie posiłków, może się okazać, że zamiast wieść hordy do zwycięstwa, musisz gwałtownie bronić własnych pośladków! A więc naprzód, szybko, zdecydowanie i skutecznie. Każ Impom zajmować nowe tereny i natychmiast przerzucaj na nie uzupełnienia. Herosi mają do dyspozycji rozmaite sekretne wejścia u Lorda Volstaga i mogą cię otoczyć, zanim zdołasz wymówić słynne zaklęcie "Awruk Ćam!"

Wariant A

Twoją pierwszą troską powinno być wysłanie niezbędnych sił na północ od Portalu 1. To jedyny nie strzeżony Portal i po drodze znajdziesz sporo złota, by założyć fundamenty pod przyszłą potęgę. Zająwszy ten portal, każ Impom posprzątać, ale zgrupuj swe siły i ruszaj ku Portalowi najbliższemu i leżącemu na południu. Strzeże go dwu Baśniowych Ludzi (Fairies) i choć się ich spodziewasz, niełatwo się z nimi uporać. Załatw obu, a potem zajmij się swoimi stworami i daj im odpocząć. Jak tylko będzie cię stać, zainwestuj w Arenę (Combat Pit). Przyciągnie to Czarnych Rycerzy, którzy lubią tracić czas i pieniądze.. Dodatkową korzyścią będzie to, że możesz na niej trenować swoje stwory do poziomu 8-mego, bez wystawiania ich do prawdziwej walki, gdzie żartów nie ma. Uporawszy się z tym wszystkim, wyślij gómików ku północy i południowi, do kolejnych Portali. Zajmuj po drodze terytorium, ponieważ od czasu do czasu natkniesz się na pałętających się tu natrętów Baśniowych. Trzepoczą się bez celu, jak to członkowie ludu wróżek. Zabij lub weź do niewoli, a potem podłub po okolicy. Zajmuj wszystkie Krypty Mana i komnaty, na które się natkniesz. Cały czas zajmuj Portale i dbaj o rozwój własnego Lochu. Co oznacza zakładanie Pułapek, barykad i drzwi i co tam jeszcze wymyślisz, bo jak przełamiesz obronę fortecy, to Baśniowi dadzą ci do wiwatu. Pamiętaj, że żadna droga do zamku nie powinna się różnić od szlaku śmierci. Co się tyczy samego ataku, nie uderzaj na bramę główną, tylko zachodź z boków i unikaj głównych sił Wróżek. Klasyczne natarcie z flanków wymierz tak, by uniknąć zaokrąglonych komnat na północy i południu, kieruj swe legiony na położone na zachód od nich kwadratowe. O taką podłość cię nie podejrzewali! Zabiwszy herosów, których tam znajdziesz, wyślij szybko Impy, by zająć te komnaty - choć niech uważają na drzwi z Kolczastymi Pułapkami. Kiedy się przedrzesz przez zamknięte i wzmocnione drzwi, wiodące do pozostałej części fortecy, wszyscy Herosi we wschodniej części zamku dowiedzą się, że już tam jesteś - i będą chcieli coś z tym zrobić. Teraz przydadzą się twoje Pułapki. Unicestwiaj Herosów, gdy przedzierają się przez Pułapki i zamknij Wschodnie Wrota Herosów. Potem ruszaj ku zachodniej części fortecy, mordując każdego, kto stanie ci na drodze. Zajmij Zachodnie Wrota i wyślij siły główne, by zmiotły spod powierzchni ziemi Magiczną Bramę, która blokuje ci drogę do komnaty Lorda Volstaga. Teraz pomiędzy tobą i klejnotem stoi już tylko Lord i kilku jeszcze wiernych mu rycerzy. (Owszem, wiemy - mogłeś wybrać łatwiejszą drogę, zajmując płytkę przed sekretnym przejściem i atakując od zachodu, co by ci pozwoliło na uniknięcie wszelkich Herosów, czekających na ciebie na wschodzie. Nie jest to jednak droga Mężnych i Zuchwałych - a za takiego chcesz uchodzić, prawda?) No... to teraz możesz się złowieszczo zaśmiać....

Etap 16 Podstępy do Kamiennej Twierdzy (Stonekeep)

W tej kampanii będziesz musiał zdać się na przebiegłość, cierpliwość i podstępy - choć wcale nie jest łatwiejsza od innych. Niezła to próba dla twej czarnej duszy. Po pierwsze, zamknij się od środka (sprawdź, czy zawarte są Drewniane drzwi na północ od twego Lochu). Powstrzyma to wszelkie przedsiębiorcze Impy od wywoływania przedwczesnego alarmu. Każ im się zająć kopaniem złota (dwa złoża) i budową Legowiska i Wylęgarni. Przypomnij sobie stare przysłowie - Imp w garści wart jest dwu w krzakach. Niech podkopią samotną skałę, a potem dalej, niech się zajmą Warsztatem. Są tam dwa neutralne Trolle, które okażą się wartościowymi nabytkami. Pilnuj, by Impy nie podkopały się pod zamek, bo zwróci to uwagę Herosów patrolujących korytarze, a to może źle się dla ciebie skończyć. Zajmij Warsztat, gdzie znajdziesz kilka skrzyń z Sekretnymi Drzwiami. Na razie dość. Weź jedną i natychmiast zapieczętuj każde wejście do lochu, na jakie mogą się natknąć Herosi. Trzeba ci będzie zwerbować kilku tutejszych. Goblina na przykład, obgryzającego szpony w Więzieniu, do którego możesz dotrzeć, kopiąc zwykłe przejście w kamieniu ze wschodniego warsztatu. Jest takie, co się wije wśród nieprzenikliwych skądinąd kamieni. Podkopując się pod więzienie uważaj, lubią tu zaglądać klawisze. Jeżeli cię zauważą, pogonią za tobą niczym psy za lisem, a ty na razie chyba jeszcze nie okrzepleś na tyle, by stawić im czoła. (Bardzo dobrą metodą monitoringu rozwoju sytuacji jest Wejrzenie Zła (Sight of Evil). Zajmij celę i zastąp drewniane drzwi sekretnymi. Zamknij te drzwi. Z pierwszej celi, kop ku wschodowi, ku drugiej, gdzie trzymają Panią. Powtarzaj proces, aż wszystkie cele znajdą się pod twoją pieczą. Nie zaniedbuj środków ostrożności - nie możesz dopuścić do tego, by jakiś stuknięty dobroczyńca wetknął nos w twoje sprawy, zawsze więc zastępuj drzwi do cel sekretnymi. Uporawszy się z tym, możesz odetchnąć - rejon został zabezpieczony i takim pozostanie, dopóki drzwi będą zawarte. Jak do tej pory pewnie cienko było u ciebie ze złotem - ale coś na to zaradzimy. Na północ od twego Warsztatu leżą dwa Skarbce Herosów. Poczekaj, aż przejdą patrole Herosów i atakuj. Może ogłoszony zostanie alarm, ale dopóki w pobliżu nie masz patrolu, twoje kreatury powinny się uporać z przypadkowo napotkanymi Herosami. No, teraz toś panisko. Użyj złota na budowę Izby Tortur, by żadnego już z Herosów nie posyłać do kosza z odpadami. Oczywiście, nie wystarczy ci złota na długo (wszyscy bezczelnie proszą o żołd, budowle kosztują i tak dalej...), trzeba ci więc wymyślić coś nowego. Z zachodniego Warsztatu można prześlizgnąć się do pobliskiej Biblioteki. Siedzi tam samotny czarodziej, prowadzący badania. Upewnij się, że w pobliżu nie ma patroli wroga i bierz go za łeb. Do poruszania po obcym terytorium używaj Wejrzenia Zła (Sight of Evil). Pamiętałeś chyba o ustawieniu Sekretnych drzwi w Bibliotece? Zwerbowawszy Warlocka, poślij go do badań. Gdy tylko odkryje Wytwarzanie Złota (Create Gold), jesteś ustawiony do końca życia. Zauważ, że są kanały zwykłych skał i lawy opływające paryferie zamku, które ci zapewnią bezpieczną komunikację pomiędzy twoimi komnatami. Podążając tą drogą, zajmij Cmentarz (Graveyard) i Arenę (Combat Pit) - mając jedno i drugie będziesz mógł stać się panem naprawdę potężnych stworów. Jeżeli nie czujesz się na siłach, poczekaj - nie przypierają cię do muru żadne terminy. Gdy twoje stwory wplączą się w jakąś potyczkę, najlepiej je wycofaj - nie zaczynaj bitew, o których nie wiesz, czy je wygrasz. Co więcej, po kilku takich potyczkach, Lord Pureheart zrobi się podejrzliwy, niczym pleban, gdy wikary wraca do domu zakosami - i wystawi dodatkowe patrole. Połaziwszy trochę po zamku, znajdziesz Portal. Zajmij go i zamknij Sekretnymi Drzwiami. Potem jeszcze trochę poczekaj i wykop nieco skał na północy, pozwalając sługom zbudować tu nowe Legowiska. Teraz masz już całkiem przytulny Loch, gdzie możesz ćwiczyć stwory, aż dojdą do poziomów odpowiedniego, by ich posłać na Lorda, co się zaszył w swoim podkopanym zewsząd Zamku. Spuściwszy ze smyczy psy wojny, ruszaj do ataku...

Etap 17 Anielska Księżycówka (Moonshine) - może i nie tak...

To kolejna z dziedzin, gdzie trzeba pilnie zważać na czynnik czasu. Szybkość decyduje o przetrwaniu, na tym bardzo realistycznym etapie. Sęk w tym, że jest to prawda oczywista, wiadoma i twoim oponentom. Innymi słowy, nie zwlekaj i bierz się do dzieła. Przebij tunele ku wschodowi i zachodowi, by dotrzeć do Portali i poleć Impom wygrzebać serię pomieszczeń 5x5 wokół każdej Komnaty. Kop złoto szybko jak ogarnięty szałem górnik Fortyniner (dobrze jest nieopodal mieć Skarbiec) i twórz nowe Impy. Nieźle jest wykopać niewielki łoszek wokół każdego portalu, by oszczędzić biednym stworom czasu na bezpłodne błąkanie. Z jednej strony przyda się Arena (Combat Pit) i Sala Treningowa (Training Room), z drugiej ustaw Bibliotekę i Warsztat. Każdy z odrębnych łoszków powinien mieć własne Legowisko, Wylęgarnię i Skarbiec. Sam z kolei potrzebujesz tylko jednego Więzienia, Izby Tortur i Cmentarza - zbuduj je więc blisko Serca Lochu - ale pamiętaj, te pomieszczenia służą do nawracania stworów innych Nadzorców, nie Herosów. Herosów trzeba zabijać - krew i śmierć zwabiają Mroczne Anioły (Dark Angels). Nie zapomnij o stworzeniu pól śmierci (zaopatrzonych w Pułapki i Barykady), przy każdym wejściu do twego Lochu. Trzeba ci będzie toczyć bitwę na więcej niż jednym froncie i przegrasz, jeżeli inni Nadzorcy zdążą pozabijać walczących z nimi herosów i zabiorą się do nawracania Twoich stworów. W imię szybkości, zajmij dwie Krypty Mana, leżące na północ od wschodniego Portalu. Im więcej Mana, tym szybciej możesz tworzyć Impy i tym szybciej pójdzie usprawnianie twego Lochu. Na dodatek, na północ od zachodniego Portalu leżą dwa złoża klejnotów (gem block), które sfinansują rozkwit twej przedsiębiorczości. Zabezpieczaj wszystko Pułapkami, Barykadami i tak dalej. Nie zapominaj jednak o całach strategicznych. Przy odrobinie szczęścia, w każdym rogu kompleksu świątyń (Temple Complex) znajdziesz Strażnicę z licznymi Herosami. Pozabijaj wszystkich i zdobędziesz przewagę nad innymi Nadzorcami. Każda kropla się przyda - jak rzekł synek siusiając do kanału, który nawadniał pole jego tatusia. Weź jednak pod uwagę, że ci Herosi będą najpewniej lepiej wyszkoleni niż Twoje stwory i zadadzą im liczne straty. Trzeba ci więc będzie trochę zmiękczyć przeciwnika - przed twoim lochem zbuduj Pułapki Kamienne (Boulder Traps), które ustaw tak, by nieco stłuc bohaterów wybiegających z Kompleksu. Ta sama technika dobrze ci posłuży przeciwko stworom rywali. W końcu wyćwiczysz swoje stwory na tyle, że zamiast wywabiać Herosów na zewnątrz, możesz podjąć próbę opanowania Świątyni. Należy ci się ostrzeżenie - Świątyni strzegą też Królewscy Przyboczni (Royal Guards). Twardzi są jak wysytane do Bośni przez rozmaitych darczyńców wojskowe suchary z zapasów strategicznych i nawet Czarni Rycerze mogą mieć z nimi kłopoty. Cóż, w końcu i oni dadzą ciała. Każ Impom zająć jak najbardziej rozległe terytorium, zwróć też uwagę na fakt, że gdy się uporasz z jednym wrażym patrolem Herosów, drugi pojawia się nie od razu - i ten czas możesz spożytkować dla siebie. Zajmij w tym czasie tyle Kompleksu, ile zdołasz. Im większą część Świątyni kontrolujesz, tym skuteczniejsze możesz ciskać zaklęcia na Herosów i tym szybciej możesz uzdrawiać swoje stwory. Co oczywiście oznacza spore wydatki Mana - zajrzyj więc do swojego Lochu i upewnij się, że twoi rozmodleni ludkowie gromadzą tyle Mana, ile się da. Im więcej, tym lepiej - oto twoja dewiza. Pamiętaj, co ważne - zabijaj Strażników, przeszkadzaj innym Nadzorcom w zabijaniu Strażników i sam też nie daj im się zabić. Nie trać czasu na walkę z innymi Nadzorcami - ale uderzaj bezwzględnie, gdy zauważysz tylko, że któryś jest zajęty walką z Herosami - wróg twojego wroga chwilowo staje się twoim sprzymierzeńcem. Gdy twoi słudzy zabiją dwudziestu Herosów, Anioły Mroku opowiedzą się po twojej stronie - a gdy tak się stanie, masz (zasadniczo) zwycięstwo w kieszeni. Pozwól im osiedlić się w twojej dziedzinie i niech się biorą do roboty. Potę-

ga Aniołów Mroku wystarczy, by sami się uporali z innymi Nadzorcami, choć zawsze miło, kiedy i twoje stwory przyczynią się do ogólnej rzezi. Połącz więc z nimi siły i poprowadź natarcie na objawione przez Aniołów Serca Lochów wrogich Nadzorców, a kolejny Klejnot będzie twój.

Etap 18 Bractwo Wiśniowego Kwiatu (Cherry Blossom)

Powiemy szczerze - jeżeli lubujesz się w dawaniu upustu swoim złym skłonnościom - oto dziedzina, gdzie możesz sobie pofolgować. Możliwe jest wszystko - nie masz ograniczenia zaklęć, miejsca, nie masz też krytycznych terminów. Jedynymi, z którymi ci się trzeba liczyc, to twoi przeciwnicy - którzy niestety, nie za bardzo cię kochają, a masz powody do przypuszczeń, że niektórzy cię nie lubią. Kilku rad jednak wysłuchać nie zawadzi. Przede wszystkim rozejrzyj się po okolicy - Masz tu Portal, Neutralny Więzienie i izbę Tortur. Zajmujesz je niekoniecznie w tym porządku, jaki wymieniliśmy - każdy jest równie dobry. Dobrze jest zająć się założeniem Sali Treningowej do wyszkolenia twoich stworów, a kiedy natkniesz się na jakieś Salamandry, będzie jak znalazł. Z niewielką ilością stworów zajmij drugi Portal (nieopodal Bram Herosów. Zanim Brama się zawali, możesz się spodziewać kilku grup Elfich Łuczników, jakiegoś elitarnego oddziału Rycerstwa (doświadczone draby!) i kilku Królewskich Przybocznych (też twardziele). Zwerbuj neutralne salamandry (dobrze, że masz tę Salę Treningową) i przerzuć most nad ich połaciami lawy do niewielkiej Warowni Herosów (Hero Fort). Siedzą w nim Wojownicy i możesz się spodziewać twardego oporu. Dobrze będzie, jak zdołasz się wślizgnąć niepostrzeżenie i zająć pierwszą komnatę, zanim się na ciebie rzucą. Nie tylko możesz wtedy do woli porozstawiać pułapki (co cieszy każdego Kubusia Wredniaczka), ale w razie potrzeby możesz szybko zająć się Uzdrawianiem kogo trzeba - nie zapomnij o nawracaniu. Zajmij tyle Fortu, ile ci wygodnie, a potem przekop się przez wschodnią ścianę do pełnego wód rejonu, zajmowanego przez Baśniowy Ludek. Zniszcz wszystkich, a potem przerzuć most i zajmij neutralną Świątynię (Temple). Przekop się do klejnotów i zbuduj niedaleko Skarbiec. To zawsze cieszy duszę! Tymczasem zbadaj dokładnie rzekę. Czas działa na twoją korzyść - masz dostatecznie wiele grosza i komnat, by zwerbować rozmaite potężne sługi. Zaciśnij pięści i zabierz się do roboty, badając, czy do terytorium "Szefów" nie da się jakoś wedrzeć. Znajdziesz 4 dogodne miejsca. Zauważ przy tym, że musisz zabijać wszystkich Nadzorców, wystarczy, że usuniesz rozpartego pośrodku Nadzorcę Nemesis - on jest tym, co dzierży potrzebny ci Klejnot. Jest na to kilka sposobów. Trzeba na to, co prawda, czasu - nie trać tylko głównego celu z oczu. Zajmij się budowaniem Sal Treningowych i Aren (Combat Pits). Jeżeli rozpiera cię wola walki, zaatakuj Fabiana, podchodząc doń tak blisko, jak to tylko możliwe i budując wokół niego mnóstwo Pułapek. Kiedy znajdą się na miejscu, wyrąb sobie wejście do jego zamku - przez ścianę, mniej więcej szerokie na trzy dziury. Następnie ustaw swoje stwory za pułapkami i rzuć na jego Serce Lochu zaklęcie Wezwania pod Broń (Call to Arms). Twoje stwory runą do środka, niszcząc wszystko i wywołując ogólne zamieszanie - a ty możesz Fabianowi utrudnić życie, wysyłając Impy, by zajmowały jego ziemie już wtedy, gdy jego stwory wciąż jeszcze się szamoczą z twoimi. Co, oczywiście, zwiększy twoje szanse na schwytanie przeciwników. Po zniszczeniu Fabiana pojawi się jego tatuś i braciszek - dość jasnym jest, że im więcej stworów wysyłają przeciwko tobie, tym mniej im zostaje dopilnowania własnych dziedzin. Zajmij wszystkie Komnaty fabiana i daj swoim stworom czas na odzyskanie sił. Kiedy będą gotowe do dalszych rozrób, uderz w bok Lochu Nemesisa. Przebij się ku jego zachodnim Barykadom i gdy tylko się z nimi uporasz, opuść tam kilka twoich stworów z Impami, którym każ robić przekop. Powinienes rzucić Zaklęcie wstrząsu (Tremor). Możesz oczywiście rzucać inne zaklęcia, ale Tremor będzie najskuteczniejszy. Kiedy ściany Lochu Nemesisa padną (przynajmniej w niektórych miejscach), rzuć zaklęcie Wezwania pod Broń (Call to Arms) do jego Serca Lochu i umieść swoje stwory jak najbliżej. Zauważ, że nie wszystkie stwory poruszają się z tą samą prędkością - dawno już powinieneś opanować sztuczkę polegającą na tym, że rozstawiasz swe potwory tak, by na miejscu przeznaczenie pojawiały się mniej więcej w tym samym czasie, co sprawia, że efekt pojawienia się takiej hordy jest znacznie bardziej niszczący niż wtedy, kiedy kicają pojedynczo, dając wrogom czas na załatwianie wszystkich po kolei. Nie jest to jednak tak łatwe, jak napisano - pamiętaj, że gdy to robisz, Nemesis (i być może jeszcze Faust) dobierają ci się do pośladków. Dla skutecznego rad sposobu, poprowadź do Serca Lochu Nemesisa twego Czarnego Rycerza (wspartego kilkoma innymi stworami), a reszta twej armii niech walczy z jego siłami. Nie zapomnij o Uzdrawianiu swoich stworów. Jeżeli masz jeszcze dość Mana, możesz wezwać Rogatego. No i to byłoby na tyle...

Etap 19 Przedwyborcze Krówki (Butterscotch)

Oto robota, jaką lubisz - porywanie Książąt, łamanie ich czułych serduszek, zniewalanie, znieprawianie i wodzenie na pokuszenie ich jasnych duszyczek. Każdy to lubi, prawda? No tak. Zaczynasz w lochu, dość już rozległym i zagospodarowanym przez twoje bystre Impy - masz więc już Więzienie, Izbę Tortur i Skarbiec. Od ciebie wyłącznie zależy, gdzie przerzucisz most do Portalu w centrum swego Lochu. W rzeczy samej nie ma to zbyt wielkiego znaczenia, jak długo kopiesz złoto i budujesz wybrane przez siebie Komnaty. Pozwól się jednak ostrzec - gdy tylko otworzysz swój loch ku lawie, która otacza go z trzech stron, zacznie cię atakować Baśniowy Lud. Nie będzie to miłe, wiec najpierw spróbuj zdobyć kilku krzepkich wojaków. Dobrze więc będzie pierwej poznać się z neutralnym Czarnym Rycerzem (poziom 10), który rezyduje na zachodzie. Twoją pierwszą i główną troską będzie takie zabezpieczenie twego lochu, byś miał pewność, że każdego schwytanego Księcia potrafisz zniechęcić do ucieczki. Na nieszczęście, pracują dla ciebie sami maniakalni mordercy i rozrabiacze, nie będzie więc złym pomysłem zamknięcie wszystkich Świetlików i reszty twoich stworów w lochu, by nie zaczęli jakiejś awantury wbrew twojej woli. Kochają się w rzeziach i rozbojach, a na razie byłoby to... kłopotliwe. Każ im ćwiczyć do upadłego, a ty wyślij jednego Impa, by zajął się Specjałami. Pilnuj i tego łobuza, bo chcesz zdobyć Specjał, a nie zależy ci na tym, by przypadkowo nadziać się na któreś z tych kochliwych Książątek. Specjały w lawie, otaczającej twój loch, dotyczą podnoszenia poziomów - i w oczywisty sposób są użyteczne. Na północy Olbrzymy strzegą Specjału "Ukaż Mapę" (Reveal Map) - nieocenionego przy obserwacji ruchów tych wszystkich Książąt. Informacja jest bardzo ważna. Zajrzyj do swego Lochu - na razie nie zwracaj uwagi na tych brutalnych morderców i zajmij się pracownikami, którzy wyrabiają drzwi i mosty. Czy masz ich pod dostatkiem? A Impy? Będą ci potrzebne do przenoszenia rzeczy na miejsce. Czy masz dość złota, by budować kamienne mosty tam, gdzie będą ci potrzebne? Zajmij się tym wszystkim, a gdy już będziesz gotów, wyślij kilka Impów, ale pilnuj, by robiły tylko to, co im każesz. Przyjrzyj się księciu Balderowi. Patroluje południowe dziedziny i będzie go można wziąć bez większych problemów. Zbuduj Kamienny Most do mostów, po których łazi. Zajmij Mosty Herosa. Poczekaj tylko, aż będzie na wyspie pomiędzy nimi i pozbądź się mostów. Łatwo jest odciąć go od Bram Herosów - nie jest tam chyba zbyt lubiany, bo nikt nie pospieszy mu z pomocą. Czas się zająć pozostałymi Książętami (Feliksem i Tristanem). Masz dwie możliwości do wyboru - albo zaatakować obu jednocześnie (najlepiej w miejscu przecięcia się ich szlaków patrolowych) i liczyć na to, że uda ci się załatwić obu, albo odciąć ich od ich Bram Herosów. Można to osiągnąć rozmaitymi sposobami - na przykład blokując ich szlaki Sekretnymi Drzwiami. Kiedy już ich unieruchomisz, wyślij armię Impów, gotowych do działania i obok każdego z Książąt umieść jednego ze swoich wojaków, niech się nawzajem stłuką do nieprzytomności. Potem każ Impom zbudować konieczne mosty i nie zapomnij otworzyć drzwi. Potem wyślij Impa do każdego nieprzytomnego księcia i każ mu go ściagnąć do Więzienia. No... tu możesz popuścić cugle swojej zwyrodniałej wyobraźni. Torturuj delikatnie, uzdrawiaj, znów torturuj... aż zawładniesz sekretem Klejnotu. Kiedy nawrócisz Księcia i ten powie ci wszystko, co zechcesz wiedzieć, a potem biedak zginie - na przykład z ręki własnego brata - nie wielkiego się nie stanie. Czas na ostateczną rozgrywkę!

Etap 20 Królobicie w Sercu Kraju (REGICIDE AT HEARTLAND)

Jest to nie tylko jedna z najtrudniejszych dziedzin do podbicia - jak przystoi ostatniemu bastionowi dobra i prawości - ale i roboty tu huk i wszystko będzie się ciągnęło, jak koncert Wojskiego. W zasadzie sporo czasu i wysiłku będzie cię kosztowało utrzymanie się po prostu przy życiu. Nie ma powodu, by to ukrywać. Będziesz odpierał atak za atakiem, myśląc cały czas nie tylko o tym, by się bronić, ale też, by przeć do przodu, wypierając Herosów z ich pozycji, aż w końcu dotrzesz do Bramy Herosów, modląc się po cichu do wszystkim mrocznych bogów, by twoje Impy zdążyły zająć teren wokół Bramy, zanim zjawi się następna fala tych dobrych do obrzydliwosci natrętów. Uzdrawiaj ilu się da, ale licz się z tym, że stracisz wielu dzielnych Impów. Możesz próbować krwawej zemsty, ale lepiej wzruszyć ramionami - gdzie rąbią drwa, tam kucharek sześć... jek to się mówi. I tak się odegrasz, gdy weźmiesz jakiegoś Herosa i popracujesz nad nim, by zechciał zobaczyć sprawy twoimi oczyma. Zwróć uwagę na północ, ku następnej Bramie Herosów. Gdy twoje Impy wezmą się do roboty, pojawi się grupa Gwardzistów (poziom 10). Twoi wojacy pewnie są liczniejsi - ale nie tak bitni. Będzie krwawa rzeź, ale w końcu powinieneś wyjść z tego zwycięsko. Uporawszy się z Bramami, możesz odsapnąć i zająć się umacnianiem twego Lochu. Postaraj się, by był równie wygodny, co niedostępny dla wrogów. I wszystko toczyło się gładko i bez zakłóceń. Aby sfinansować dalsza ekspansję, trzeba ci znaleźć nowe źródła gotówki - a konkretnie złoże klejnotów (Gem Block). Niestety, musisz się obejść smakiem. Cóż, zaciśnij pasa, ogranicz wydatki do niezbędnych - treningi, Pułapki i Barykady. Bardzo użyteczne są Pułapki Głazowe (Boulder Traps), więc upewnij się, że masz ich dostateczną ilość. Kiedy już będziesz pewien swoich sił, uderzaj prosto na Króla. Ale sam strzeż się Pułapek! Ryjąc tunele, wiedz, że oni też spodziewali się inwazji i przygotowali się do obrony. Kiedy wdzierasz się na obce (prawdopodobnie podminowane) terytorium, lepiej wykop własną ścieżkę, by uniknąć pułapek. Jeśli to niemożliwe, puść tym korytarzem jakiegoś mizernego Impa w charakterze detektora samobójcy. Wkrótce powinienes zobaczyć krąg, który będzie twoim celem. Wewnątrz siedzi mocno poirytowany król, a kiedy rozwalisz ścianę, razem ze swoim rycerstwem zaatakuje twoich wojowników. Możesz wykorzystać jego zapalczywość, podrzucając mu kolejne Impy, aż opuści swoje terytorium i znajdzie się na twoim. Wtedy wykorzystaj swoje Pułapki Głazowe. Dobrze wymierzony i puszczony we właściwym momencie głaz może nie tylko spłaszczyć punkt widzenia Króla Reginalda, ale i zwinąć w rulonik cały jago orszak. I w ten sposób zdmuchniesz ostatni promyk nadziei w całej Harmonii. Oczywiście, można i uderzyć bezpośrednio, dmąc w surmy i tek dalej, ale to bardziej ryzykowne - i pamiętaj, że dobrze podłożona świnia jest najlepszym przyjacielem nadzorcy. Masz zresztą jeszcze coś do załatwienia, a czas nie pyta i nie stoi. (!) Rzuć zaklęcie Wezwania pod Broń do Komnaty Królewskiej i niech twoi wojownicy ochoczo tam skoczą. Oczywiście paru z nich nadzieje się na pułapki, ale w końcu po to są, by ginąć dla twojej chwały. No i staniesz teraz naprzeciwko Kamiennych Strażników - a ci są ostatnią linią obrony jasnego świata. A tyle się, psiakość, namordowałeś. Kamienni Strażnicy są nieustępliwi, jak urząd podatkowy, twoi wierni słudzy niewiele im mogą zrobić i nic ich nie ruszy... chyba że... No tak... ta chwila wymaga interwencji samego Championa Zła, Kata Bożej Ziemi, Rogatego Kosiarza. Kiedy ten się pojawi, Kamienni popękają. I oczywiście zostawią ci ostatni z Klejnotów... Gratulacje... wygrałeś... Świat leży przed tobą otworem...

Simkin

producent: Interplay
platforma: PC

Starfleet Command

Właściwy rozdział mocy.

Dla tych, co kierowani ambicją, chcą zostać gwiezdnymi kapitanami i uważają się za ludzi, którym można powierzyć los kilkusetosobowej załogi i przyszłość całej rasy, mamy tu kilka porad praktycznych. Nauczymy was, jak zmusić do największego wysiłku statek, oficerów... i samych siebie. Nie są to porady, których musicie się trzymać kurczowo, ale znacznie zwiększą wasze szanse na zdobycie dumnego tytułu kapitana gwiezdnej floty.

W grze Starfleet Command kluczowym problemem jest zagadnienie właściwego rozdziału mocy. Rzecz bowiem w tym, że nie mamy jej za wiele.

Dla ilustracji tego twierdzenia załóżmy, że dalekosiężne czujniki NCC 1701A Enterprise, podczas patrolu w pobliżu neutralnej strefy Klingonów, odkrywają klingoński krążownik klasy D7I, idący kursem zbliżeniowym. Wiadomo, że sprawa nie rozejdzie się po kościach. Kapitan raptus natychmiast ogłosi alarm bojowy i zażąda każdego erga mocy od swego inżyniera pokładowego, który i bez tego ma mnóstwo roboty z utrzymaniem łajby w jako takim stanie. A przecież wszystko trzeba przemyśleć.

Enterprise może wytwarzać jednorazowo 36 jednostek mocy. Podniesienie osłon (shields) i utrzymanie sprawności żywotnych systemów statku wymaga 4,5 jednostki. Znając klingońską skłonność do walenia na oślep pociskami, kapitan zaleci aktywację 2 defensywnych urządzeń odpychających (defensive tractors), co pochłonie kolejne 2 jednostki mocy (JM). Przewidując przyszłe starcie, rozkaże załadowanie wszystkich 4-ch fotonowych wyrzutni torpedowych (photon torpedo launchers), na co straci kolejne 16 JM. Naładowanie fazerów (phasers) będzie go kosztowało jeszcze 9 JM, a zablokowanie zmyślnych klingońskich ECM, pochłonie jeszcze 6 JM - w sumie 37,5 JM. Skończy się tym, że Enterprise. który na każdy punkt szybkości zużywa 1 JM, straci całkowicie zdolność manewrową. Trzeba przyznać, że przygotowano go na wszelkie ewentualności. Ale co z tego, jeżeli do nieruchomego niczym cielna krowa okrętu, Klingonowie mogą walić jak w kaczy kuper.

Wielofunkcyjność Enterprise znacznie przewyższa jego zdolności do wytwarzania energii - trzeba ci więc nieustannie baczyć, na co ją zużywać i kiedy. Oto, w czym zamierzamy ci pomóc.

Alarm bojowy (Red Alert). Pierwsze kroki

Zauważ, że w każdy scenariusz wchodzisz, nie mając zapasów energii w żadnym systemie uzbrojenia. Natychmiast ogłoś Alarm Bojowy (Red Alert), by podnieść osłony i zacznij ładować broń. Potem zwiększ prędkość do 10 JM. Nie da się przyspieszyć bez utraty czasu, a energię wydatkujesz na zmianę szybkości - szybkość rzędu 20 jednostek ciężko osiągnąć i jest to kosztowne - łatwiej w razie czego przyspieszyć o 10 jednostek niż o 20.

Biblioteka okrętowa wyświetla pasek, którym zdolność statku do poruszeń oceniono w skali 1-5. Implikuje to od 1 do 5 JM na każdy punkt szybkosci, ale w rzeczy samej sprawa ma się inaczej. Oceny odpowiadają pochłanianiu mocy na jednostkę szybkości - 0.5, 2/3, 1.0, 1.5, i wreszcie 2.0.

Zaczynając ruch, zlokalizuj najbliższy statek nieprzyjacielski - rzadko będzie się znajdował w odległości mniejszej niż 500.000 km (50 jednostek). Jeżeli nie dowodzisz statkiem klingońskim, skręć ostro w prawo lub w lewo, aż znajdziesz się na kursie prostopadłym do kursu atakującego wroga. Torpedy fotonowe (Photon torpedoes) i świdrowe (hellbores) ładują się dwukrotnie dłużej niż niszczyciele (disrupters), a torpedy plazmowe trzykrotnie dłużej od ESG, szybkie prowadzenie ognia też pochłania sporo mocy. Oddalając się od wroga, zyskasz na czasie potrzebnym do osiągnięcia stanu pełnej gotowości bojowej przez systemy uzbrojenia statku.

Fazery mogą też być głównym powodem utraty mocy. Z drugiej strony ich kondensatory (capacitors) mogą funkcjonować niczym akumulatory, z których czerpać może dowolny fazer. Naładowany w pełni kondensator przestaje ciągnąć moc ze źródeł zasilania - chyba że otworzysz ogień. Wskaźnik kondensatora pokazuje stopień naładowania - utrzymuj go na poziomie mniej więcej 2/3. Rzadko się zdarzy, byś musiał walić z fazera po każdym skręcie, a doładowanie (zamiast pełnego ładowania) zostawi ci zapas energii dla innych systemów.

Gdy fazer jest gotów do akcji, musisz podjąć decyzję, co do rodzaju prowadzonego ognia. Skoncentrowany ogień (Overload) ciężkich broni czyni od 50 do 100 % większe uszkodzenia niż zwykły (standard loads), ale dzieje się to kosztem większego poboru mocy i na bliższą odległość. Przeciwko komputerowi taktyka ta zwykle przynosi efekty. W grze przeciwko ludzkim oponentom nie zawsze skutkuje. Zauważ , że naładowana broń i tak pobiera moc (zwykle połowę potrzebną do uruchomienia) na podtrzymanie stanu. W sumie po doprowadzeniu uzbrojenia do stanu pełnej gotowości bojowej, znacznie zmniejsza się zapas mocy, jaki ci pozostanie. .

Po doprowadzeniu oręża do stanu PGB, zajrzyj na panel urządzeń elektronicznych. Przede wszystkim powinieneś pozbawić nieprzyjaciela wszelkiej przewagi. Upewnij się, że poziom ECCM jest dostatecznie wysoki, by zakłócić ich EMC. Miło jest patrzeć, jak te kosztowne torpedy fotonowe ulatują precz w przestrzeń - osobliwie, jeżeli byłeś ich celem. Po unieszkodliwieniu systemu ECM pora na uruchomienie własnego. Ponieważ na Ew można przeznaczyć maksymalnie 6 JM, rzecz może być trudna do osiągnięcia, ale choć jeden punkt przewagi może ci znacznie podnieść prawdopodobieństwo trafienia. Co prawda nie należy z tym przesadzac, 1-3 punktowa przewaga ECM powinna w zupełności wystarczyć. Mówiąc po ludzku, podniesienie wydatku na ECM zwiększa prawdopodobieństwo trafienia bezpośrednio w cel, ale ten i tak dostanie za swoje, gdy pocisk wybuchnie dostatecznie blisko. Z celnością trafień nie należy więc przesadzac - kosztowne to, a mało opłacalne.

Teraz, kiedy masz już gotową broń i fazery, twoja sytuacja energetyczna jest bardziej elastyczna - lepsza już jednak nie będzie. Skieruj się na nieprzyjaciela, zwiększ prędkość i prześlij dodatkową energię do systemu tarcz (shields). Zastanów się, czy nie byłoby dobrze aktywować DTB (Defensiwe Tractor Beams), zerknij jeszcze raz okiem na panel EW (Electronic Warfare) i kiedy dotrzesz na optymalną odległość, bierz się do dzieła (walkę omówimy nieco później).

Gorączka bitewna - używanie energii w kolejnych turach.

Nie da się tu zasadniczo narzucić sztywnych reguł, ponieważ wszystko zależy od tego, jakich uszkodzeń doznały oba statki w wyniku pierwszej wymiany strzałów. Sprawa jest podobna nieco do wojen napoleońskich, kiedy dowódcy do ostatniego momentu czekali z otwarciem ognia, ponieważ pierwsze salwy odpalano ładunkami przygotowanymi przed bitwą, a wojakom jakby mniej trzęsły się łapy ze strachu, dlatego te pierwsze były najcelniejsze. Można jednak nakreślić kilka zasad, których dobrze jest się trzymać.

Jeżeli zdecydujesz się trzymać blisko nieprzyjaciela i wywalić weń wszystko, co masz najcięższego, prowadząc skoncentrowany (overload) ogień, zabraknie ci mocy na manewry i wróg (o ile będzie miał inteligencję nieco tylko wyższą niż beczka kapusty), łatwo unikanie ognia. Lepiej jest używać standardowych ładunków i tylko część z broni załadować na maksa. Pamiętaj, że powinieneś mieć zapas mocy na manewry i EW. Jeżeli masz ciężką broń, którą trzeba ładować w dwu kolejkach, zastanów się, czy nie byłoby dobrze w tym czasie zredukować ECCM do zera, a zaoszczędzonej w ten sposób energii użyć do zwiększenia szybkości lub na ECM.

Przeciwko tym przeciwnikom, co lubią walić pociskami, defensywne promienie ściągające są najlepszą bronią - zwłaszcza, że twoje fazery są pewnie solidnie wyładowane, ale to znów kosztuje kolejne JM. Promienie te mogą także przydać się ogromnie statkom o mniejszej zwrotności, ponieważ potrafią zespolić dwa okręty tak, że zwrotniejszy nieprzyjaciel nie da rady wykonać uniku. Gdy masz nad wrogiem przewagę ognia, zastanów się, czy nie dobrze byłoby spiąć statki. Gdy promienie zepną okręty, możesz zredukować szybkość i zapas energii przerzucić na uzbrojenie, EW i wzmocnienie osłon. Możesz też skierować wroga na planetę, asteroid lub do czarnej dziury - uważaj tylko, by samemu tam nie trafić.

Transportery to kolejny system, który - mądrze użyty - pomoże ci wygrać. Każdy transporter potrzebuje 0,2 JM, tak że dopiero użycie większej ilości wpłynie poważniej na twój bilans mocy. Tyle że - o czym z pewnością pamiętasz - użycie transportera wymaga opuszczenia osłon. Jeśli straciłeś osłonę, odrzuć ją i poślij swoich marines na pokład nieprzyjacielskiego statku, by nękali wrogów atakami na kluczowe stanowiska uzbrojenia, a także do umieszczenia t-bomb i złapania wroga z opuszczonymi tarczami. Jeżeli nieprzyjaciel opuści osłony i sam zacznie ustawiać wokół ciebie t-bomby (ulubiony manewr AI), wywal mu kilka dziur w kadłubie fazerami (co prawda, do tego trzeba mieć jeszcze jakiś sprawny fazer lub nawet dwa).

Generalne zasady taktyczne

Atak Mizia

Nazwany od imienia dowódcy, który go spopularyzował, ten rodzaj ataku może ogołocić nieprzyjacielski statek z uzbrojenia bez zadawania mu większych zniszczeń. Innymi słowy jest to sposób na zjedzenie ciastka tak, by zostało całe. System obliczania uszkodzeń jest taki, że pierwsze uszkodzenia najpewniej niszczą fazery i ciężką broń.
Atak Mizia wykorzystuje tę właściwość gry. Polega on na nieustannym ciągłym ogniu prowadzonym przez opuszczone tarcze z jednej broni w to samo miejsce - przeciwnie do uderzeń alfa. Aby go właściwie przeprowadzić, potrzebne jest bardzo precyzyjne manewrowanie - ale stosunkowo szybko obezwładnia przeciwnika. Najlepiej nadają się do tego statki klingońskie, jako że są bardzo zwrotne i mają broń, która szybko się ładuje, inne rasy też jednak mogą uciekać się do tej sztuczki taktycznej.

Atak nie wprost (oblique attack)

Wielu dowódców uwielbia rzucać się do ataku na ośłep, jak średniowieczni rycerze - prosto na wroga i niech Bóg ma w opiece słabszego. Bóg rzadko kiedy ma ochotę stawać po stronie idiotów - tego rodzaju taktyka może być skuteczna, jeżeli masz odporny gwiazdolot. Ale można zabrać się do dzieła inaczej - co jest szczególnie wskazane przeciwko wrogom, mającym nadmiar broni plazmowej.
Przy atakach nie na wprost, statek napastnika stara się zachować dystans i zbliża się do wroga z dużą szybkością i pod kątem. W zasadzie zachowuje się jak złodziejaszek, który całym swoim jestestwem stara się dać przyszłej ofierze do zrozumienia, że guzik go ona obchodzi. Do czasu, oczywiście, bo w odpowiednim momencie odpala salwy ciężkiej broni i z fazerów, tuż przed zwrotem, który go oddala od nieprzyjaciela (najczęściej z odległości 10 - 15 jednostek). Zmusza to odpalane przez wrogów torpedy plazmowe do przebycia sporej odległości i mocno redukuje uszkodzenia. Ten rodzaj ataku jest też doskonałym sposobem na rozprawienie się z pociskami wolnymi, które w ogóle mogą nie doścignąć okrętu robiącego zwrot "przez sztag". Szybsze pociski oczywiście zdążą, ale będą się zbliżały od tyłu, co pozwoli je zniszczyć t-bombami.

Koncentracja ognia

W ogniu bitwy wielu gwiezdnym kapitanom puszczają nerwy i walą ze wszystkiego, co mają pod ręką, co się naładuje i we wszystko, co znajdzie się w zasięgu, niezależnie od rodzaju tarczy, z jaką mają honor. Co prawda, można w ten sposób mocno uszkodzić nieprzyjaciela, ale w sumie zwykle tacy zapaleńcy dostają po odwłoku. Celem gry jest zniszczenie nieprzyjaciela, a nie unicestwienie jego osłon - to ostatnie jest tylko środkiem. Podczas bitwy wybierz tych, których chcesz zniszczyć i wstrzymaj się z otwieraniem ognia, do momentu, w którym możesz ich kopnąć naprawdę skutecznie i boleśnie.

Ponieważ bitwy najczęściej składają się z lotów ku nieprzyjacielowi albo precz od niego, dobrze jest skupić się na osłonach przednich i zadnich.

Z drugiej strony bacz pilnie na stan tarcz - jeżeli któraś zaczyna trzeszczeć, wzmocnij ją albo skręć, by ustawić się do wroga inną stroną. Nigdy nie ustawiaj się opuszczoną tarczą do nieprzyjaciela, który ma jeszcze gotową do użycia broń - chyba że nie możesz inaczej. Sam rozumiesz, że w takiej sytuacji jesteś jak rycerz złapany przez wroga z opuszczonymi portkami, na poboczu drogi. W razie czego pamiętaj, że lepiej opuścić pole bitwy z uszkodzonymi tarczami niż z uszkodzonym statkiem.

Wszystko jest względne

Gra SfC szczyci się jedną z najlepszych bitewnych grafik, jakie kiedykolwiek obciążały pamięć kompa. Najlepiej się przedstawia w perspektywie domyślnej (F3). Nie jest to najlepszy wybór, gdy walka toczy się na niewielkich przestrzeniach.
Znacznie lepszą kontrolę ruchu i ognia zapewnia widok z góry (F1). Z tej perspektywy znacznie łatwiej ocenić odległość, ustawienie tarcz i kierunek ruchu, nie jest jednak wtedy taki śliczny. Zawsze jednak możesz wrócić do ustawień domyślnych - kiedy wróg przepięknie eksploduje. Widok z góry sprawi, że te eksplozje możesz oglądać częściej.

Sondy (Probes)

Po ogłoszeniu alarmu bojowego i rozdziale energii, powinieneś zająć się wystrzeleniem w stronę nieprzyjaciela sond. Sondy są ogromnie użyteczne (dostępne z ekranu naukowego) - powiedzą ci o broni, jaką stosuje nieprzyjaciel, zanim dostanie się w zasięg czujników. Krążowniki Federastów rakietowy i dowodzenia mają takie same kadłuby, ale do walki z nimi potrzeba innego podejścia - i tylko sonda pozwoli ci określić, z kim masz honor. A już koniecznie trzeba wysyłać przeciwko statkom orionskim, które nie mają stałego zestawu uzbrojenia i nigdy nie wiadomo, czym cię poczęstują...

Ogólne zasady prowadzenia kampanii.

Kampanie wymagają nieco innego podejścia niż indywidualne scenariusze. Wiele z misji specjalnych ma ustawionych przeciwników, którzy niekiedy są liczniejsi niż statki pod twoją komendą. Aby przeprowadzić te misje z powodzeniem, trzeba ci zgromadzić jak największą siłę ogniową. Właściwe użycie autorytetu (prestige) jest kluczem do sukcesu.
Najlepszym sposobem zapewnienia sobie sukcesu jest unikanie włączenia do Sił Specjalnych, dopóki nie będziesz miał przynajmniej autorytetu mierzonego 1500 pkt. Tak długie czekanie da ci większy budżet. Pozwoli ci to też na kupno lepszych statków - osiągalnych nieco później. Para krążowników zapewni sukces w większości misji.
Po drugie - uważaj z wydatkami. Pociski, pojemniki, t-bomby, wojacy piechoty morskiej, myśliwce i fałszywe cele (sensor decoys) nie są tanie. Jeżeli użyjesz ich niemądrze, stracisz i na prestiżu. Nie strzelaj pociskami bez potrzeby - a zwłaszcza nie na daleki dystans. Pierwszą salwę oddawaj z odległości 30 jednostek i mniejszej - a drugą już zupełnie z bliska. Jeśli nie uda ci się nic lepszego, to chociaż rozładujesz nieprzyjacielskie fazery - a przy odrobinie szczęścia niektóre pociski trafią.
Pojmanie statku z żołnierzami na pokładzie, dodaje 10 - 20 punktów prestiżu. Co prawda, aby się to opłaciło, musisz zarobić więcej prestiżu niż straciłeś w wyniku przetrzebienia własnej załogi. Z próbą przejęcia statku warto poczekać, aż liczba marines na wrogim pokładzie spadnie do 7-miu lub mniej. Zwróć uwagę, że nie za bardzo się opłaca brać abordażem statki z komandosami i Klingońskie - za bardzo są napakowane nieprzyjaźnie nastawionymi wojakami - i ponosisz za duże straty, by rzecz się opłaciła.
Niełatwo jest przewidzieć zachowanie przejętych statków. Niekiedy ruszają precz, znikając z pola widzenia.

Czasami jednak towarzyszą statkowi, który je pojmał. Tak czy owak nie licz na to, że pojmane statki wygrają za ciebie kampanię.
Swój użytek mają i t-bomby, choć są dość kosztowne. Doskonale się nadają do niszczenia myśliwców, ujawniania zamaskowanych Romulan lub Orionitów i zmuszania AI do uników. Niestety, nie wybuchają natychmiast, co powoduje , że do ich użycia potrzebne jest znakomite wyczucie czasowe. Nie rozrzucaj ich więc jak wieśniak nawozu. Weź też pod uwagę, że niekiedy opłaca się nadziać na taką bombkę, kiedy jest ona wszystkim, co cię dzieli od nieprzyjaciela. Łyknij ją niczym gorzką pigułę i wal aż zadudni.

Kolejnym kluczem do sukcesu całej kampanii jest jak najdłuższe pilotowanie swojego statku, zostawiając

resztę AI, która - jak już mówiliśmy - jest dość niskiego rzędu i nie wie niczego o Tańcu z Szablami i innych subtelnościach strategicznych. Nie zdawaj się na kompa jak tylko możesz najdłużej. AI jest też ogromnie rozrzutna w użyciu środków nietrwałych - wywala wszystkie t-bomby, wszystkie szrapnele i wabiki. Kiedy zaczniesz budować inne statki, nie wyposażaj ich za bogato w te drobiazgi, szczególnie w t-bomby, bo jeżeli powierzysz kierowanie tymi statkami AI, może się zdarzyć, że sam oberwiesz od głupio przez kompa umieszczonej miny.
I na koniec werbuj sławnych i legendarnych oficerów - potrafią oni znacznie polepszyć osiągi twego statku. Sławny inżynier pokładowy potrafi zmusić generatory twego gwiazdolotu do lepszej pracy, słynny dowódca marines poderwie twoich wojaków do zwiększonego wysiłku - tyle, że aby ich zwerbować, sam musisz być nie lada kim i cieszyć się sporym autorytetem. Sławni idą pod komendę sławnych.

Ostatnia uwaga - Wszystkie wskazówki taktyczne są cenne i wartościowe, ale naprawdę wielcy kapitanowie potrafią niekiedy o nich zapomnieć. Ci, co niewolniczo trzymają się reguł, nigdy nie staną się bohaterami opowieści po kantynach Gwiezdnej Floty...

OMÓWIENIE TAKTYKI (oraz zalet i wad statków) POSZCZEGÓLNYCH RAS Federaści, Klingonowie i Gornowie.

Prawdziwy gwiezdny kapitan doskonale zna różnice pomiędzy stylem budowy gwiazdolotów każdej rasy. Oczywiście najbardziej się różnią ciężkim uzbrojeniem, ale ważne są i pomniejsze cechy. Poniżej podajemy charakterystyki statków, które prawdziwy as głębokiego kosmosu potrafi wykorzystać przeciwko wrogom.

Statki Federacji. Wszechstronne i odporne.

Federaści zajmują centralną pozycję we Wszechświecie Starfleet Command i dzielą granice z większością ras. Statki Federastów są doskonale wyważone, zdolne do stawienia czoła każdemu wrogowi.
Mają jednak swoje słabsze strony. Należy do nich kiepska zwrotność, która sprawia, że nielatwo im zgubić wroga, bez użycia HET's lub OT (offensive tractors). Na pokładzie mają niewielu marines i nie za wiele transporterów, co sprawia, że nielatwe są akcje abordażowe - stosunkowo łatwo też można je przejąć. Kapitanowie Federaści, którzy nie mają zbyt wielkiej sławy i prestiżu, często wynajmują kilku dodatkowych żołnierzy, by to zrekompensować. Stare statki federacji mają niewiele wyrzutni pocisków i nie posiadają broni, rufowej (no, chyba że je zmodernizowano) - co sprawia, że nielatwo im się uporać z wrogiem, który dobiera im się do rufy. Na końcu trzeba dodać, że fotonowe torpedy wymagają sporego zapasu mocy - co sprawia, że statki Federacji są stosunkowo wolne.

Jedną z ich mocnych stron jest zestaw fazerów. Na unowocześnionych statkach Federastów są potężne sprzężone fazery-1, obok fazerów obronnych-3 i (rzadziej) fazerów G. Statki Federacji mają sporo przestrzeni przeznaczonej na laboratoria, ładownie i inne miejsca, nie będące krytyczne dla funkcjonowania statku - co czyni je dość wytrzymałymi na ostrzał.

Do ciężkiej broni, używanej przez statki Federacji, należą pociski i torpedy fotonowe. Kapitanowie, co lubują się w pociskach, powinni wybierać typ VI, dwukrotnie bardziej niszczycielski niż typ I i dwukrotnie trudniejszy do zniszczenia.

Statki z dwoma (lub jedną) wyrzutnią pocisków powinny się postarać o jak najwięcej zestawów pocisków rozpryskowych (scatterpack shuttles). Pozwoli to na jednoczesne odpalenie 6-ciu wolnych pocisków. Ponieważ łatwo się ich unika, dobrze jest ich użyć tylko wtedy, gdy nieprzyjaciel jest blisko albo został unieruchomiony promieniem przyciągającym (tractor beam). Zauważcie, że taki pocisk jest łatwy do zniszczenia (zanim wypuści swoją dziatwę) - sprawę załatwia jeden fazer-1. Ciężko jednak go dostrzec i namierzyć - chyba że na najniższej szybkości.

Jest wiele sposobów obrony przeciwko pociskom. Najprostszy polega na aktywacji skupienia defensywnych fazerów, których można używać do zestrzeliwania z bliska nadciągających pocisków. Na tym samym panelu można uruchomić defensywne promienie odpychające (defensive tractor beam), które uniemożliwiają pociskom zbliżenie, tak że będą krążyły wokół statku, aż skończy im się paliwo lub zostaną zestrzelone przez fazery. Wolniejszym pociskom można po prostu umknąć, wykorzystując przewagę szybkości. Ucieczka jest też niezłą bronią przeciwko szybszym pociskom, bo redukuje ich przewagę szybkości do takiej, przy której bez trudu można je zestrzelić ESG. A strategicznie umieszczone bomby-t niszczą wszelkie pociski w promieniu wybuchu.

Inną ciężką bronią Federastów są torpedy fotonowe, których unikalność polega na tym, że zadawane przez nie zniszczenia nie maleją z odległością - są za to mniej celne. Gracz Federasta musi się upewnić, że jego ECCM jest równy lub wyższy niż ECM przeciwnika, w przeciwnym razie dozna bolesnych rozczarowań.

Gornowie. Wielkie, zielone i złośliwe.

Statki Gornów mocno przypominają okręty ich sprzymierzeńców z Federacji. Są mało zwrotne, mają solidną strukturę wewnętrzną, mocno obładowano je fazerami-1 i mają niewiele transporterów. Różnią się od statków Federacji trzema cechami.

Po pierwsze - na ich pokładach tkwi sporo wojaków piechoty, którzy dobrze się bronią, nie są jednak najlepsi

w abordażach z powodu tłoku panującego wtedy przy transporterach. Po drugie, statki Gornów są bardzo, ale to bardzo szybkie. Po załadowaniu wyrzutni torped plazmowych, Gornowie i Romulanie mają największy w grze nadmiar mocy, co im pozwala na osiąganie największych szybkości. Po trzecie zaś, Gornowie mają torpedy plazmowe, które mogą spowodować większe uszkodzenia niż jakakolwiek inna broń.

Torpedy plazmowe można odpalać co trzecią kolejkę, są jednak niezwykle skuteczne. Ulubiona taktyka Gornów polega na zbliżeniu się do wroga z szybkością 25 jednostek, zakotwiczeniu go promieniami ściągającymi i uderzeniu plazmowym.

Normalny mod walki, użyteczny dla torped plazmowych, to skierowanie wszystkich uszkodzeń na jedną tarczę. Użyteczne są też torpedy otulające (enveloping torpedoes), które czynią podwójne uszkodzenia, rozdzielane na wszystkie sześć osłon - zazwyczaj kończy się to jakimiś uszkodzeniami nieprzyjaciela. Są też bardzo niebezpieczne podczas walk w mgławicach, gdzie jedna torpeda S może zniszczyć wszystkie sześć osłabionych tarcz. Jeżeli uda ci się trafić wroga salwą sześciu otuliniaków we mgławicy, to możesz mu zanucić "Hasta la vista, baby!".

Torpedy Seryjne (shotgun torpedoes) są bardzo użyteczne w walce z Hydrańskimi myśliwcami. I na koniec torpedy plazmowe mogą służyć do nakłonienia wroga do użycia nadmiaru ognia defensywnych fazerów.

Jest wiele sposobów uniknięcia torped plazmowych. Wysoka szybkość i ataki na wprost są najlepszą taktyką. Ogień fazerów może zredukować ich prędkość. Asteroidy i planety mogą absorbować ich niszczycielską moc, a fałszywe cele (wild weasels) potrafią je zmylić.

Największą słabością torped plazmowych jest długi okres ładowania. Statki Gornów, które odpaliły swe torpedy, mogą jedynie zamknąć połowę wyrzutni, wyłączyć EW i wzmocnienie tarcz, a potem wiać, co moc wyskoczy.

Po zwiększeniu odległości od wroga do 15 jednostek, można zwolnić i uzbroić resztę torped. Przyda się też wyrzucenie kilku t-bomb przez tylne luki i odpalenie fazerów w kierunku ścigającego cię wroga przez jego - miejmy nadzieję - opuszczone osłony.

Klingonowie: Okręty jak szerszenie - delikatne, szybkie i diabelnie groźne.

Statki Klingonów pod wieloma względami stanowią przeciwieństwo gwiazdolotów Federacji. Są bardzo zwrotne, co pozwala im na robienie błyskawicznych uników, mają na pokładzie liczne oddziały abordażowe i transportery. Mają też nieco lepsze generatory mocy, co pozwala im na uzyskiwanie większych prędkości czy lepszych osłon.

I one jednak mają słabe strony. Klignonowie są spartańsko oszczędni w konstrukcji statków, pakują przestrzeń niezwykle ciasno, co oznacza, że byle trafienie w korpus okrętu kończy się tragicznie. Klingoński kapitan musi wywijać się niczym lis, by jak najdłużej unikać trafień albo brać wszystko na osłony. Mają one także znacznie słabsze fazery-2 - skuteczne na mniejszą odległość i uderzające z mniejszą mocą rażenia. Statki Klingońskie wcześniejszej generacji są ich pełne i trzeba je wymieniać na lepsze fazery-1, co jest dość kosztowne. Na koniec trzeba rzec, że tylne tarcze Klingonów są niewiarygodnie słabe. Klingoński kapitan lepiej niech się nie odwraca tyłem do przeciwnika, który może jeszcze cokolwiek wystrzelić!
Ciężką bronią Klingonów są pociski (takie, jakie mają Federaści) i rozwalacze (disruptors). Rozwalacze szybko się ładują, choć mają stosunkowo niską skuteczność - co rekompensuje fakt, że są skuteczne ze sporej odległości. Oznacza to jednak, że ataki trzeba ponawiać.

Słynna klingońska taktyka (Saber Dance - Taniec z Szablami) polega na doskakiwaniu do nieprzyjaciela na odległość 15 jednostek, ostrzale z disruptorów i, błyskawicznym cofnięciu się na większą odległość - co pozwala im na niemal stałe zostawanie poza zasięgiem koncentracji ognia przez nieprzyjaciela. Dodatkowe zniszczenia robią pociski i fazery-1. Taka taktyka wymaga cierpliwości, jest jednak niezwykle skuteczna. Dodatkową korzyścią, jaką odnosi się z szybkostrzelności disruptorów, jest fakt, że nie trzeba tracić kolejek na ich doładowanie.

Romulanie, Lyranie, i Hydranie

Romulanie: Mistrzowie maskowania

Statki Romulan przypominają mocno okręty ich sąsiadów Gornów. Obie rasy używają jako broni torped plazmowych oraz bardzo skutecznych fazerów i wszystkie chwyty taktyczne, odnoszące się do Gornów, można zastosować i względem Romulan. Statki Romulan są jednak znacznie bardziej delikatne, mają mniejszą obsadę piechoty morskiej i mniej fazerów - wszystko z powodu osławionych romulańskich urządzeń maskujących.

Zamaskowany statek jest ciągle widzialny, choć wyblakły. Co prawda, niekiedy może się wydawać, że statki siedzą jeden na drugim, ale każdy punkt odległości w rzeczy samej przedstawia sobą z grubsza promień Ziemi - 10.000 km. Sensory statku potrafią wykryć obecność zamaskowanego statku w przestrzeni, nie mogą go jednak umiejscowić dokładnie. Wyblakłe zarysy statku obrazują fakt, że ciężko wziąć go na cel. Gdyby zamaskowane gwiazdoloty były całkowicie niewidzialne, Romulanie łatwo osiągnęliby stan bliski boskości - do czego im sporo brakuje. Choć nie da się ukryć, że mają pewną przewagę nad innymi.

Pierwszą z korzyści jest wzrost zasięgu, obliczany wedle formuły (2 X + 5), gdzie X oznacza aktualny zasięg rażenia.

Statek Federastów walący w zamaskowanych Romulan z odległości 4 jednostek (skuteczność rażenia 67 %) trafia drani tak, jakby byli oddaleni o 13 jednostek (17 % skuteczności). Kolejną korzyścią Romulan są zasadniczo mniejsze uszkodzenia (25% lub 50%) normalnych. Najlepszym sposobem dobrania się Romulanom do kosmatych tyłków jest ostrzelanie ich z bezpośredniej bliskości - odległość 0. Wielu niedoświadczonych dowódców Romulańskich maskuje swój statek natychmiast po odpaleniu pocisków plazmowych, uważają bowiem, że zapewni im to nietykalność podczas ładowania wyrzutni. Przeciwnicy podchodzą bliżej i dają im nauczkę... po której Romulanie nabywają doświadczenia, ale tracą życie.

Ci, którzy jakoś się z tego wykaraskali, postępują inaczej - zamiast maskowania statku, wieją jak Gornowie, aż oddalą się od nieprzyjaciela na, powiedzmy, 15 jednostek. Dopiero wtedy włączają osłony maskujące - dla skrótu będziemy je nazywali maskonami. Z tej odległości żaden strzał nie trafi, nieprzyjaciel straci kilka kolejek na zbliżenie, a przebiegły Romulanin zdoła się naładować.
Na koniec trzeba wspomnieć o efekcie "rozbłysku". T-bomby i ESG kompletnie ignorują maskowanie i - co znacznie gorsze - na chwilę demaskują ukryty statek, co pozwala nieprzyjacielowi go zobaczyć i przysmażyć mu du... ee.. znaczy, rufę. Jest to kolejny powód, dla którego przed uruchomieniem maskonu, lepiej się oddalić.

STAR TREK: STARFLEET COMMAND

Drugą możliwością jest zrezygnowanie w walce z bliska z rozwalaczy na rzecz ESG, które są znacznie skuteczniejsze. Przy niedostatku mocy (stałym problemie gwiazdolotów lyrańskich), nie korzystaj ze skoncentrowanego (overload) ognia rozwalaczy, a nawet zastanów się czy niektórych nie wyłączyć.

Hydranie: Jedyni w swoim rodzaju i piekielnie groźni.

Nie masz w Starfleet Command drugiej takiej rasy jak Hydranie - ich gwiazdoloty mają cztery, bardzo niebezpieczne, systemy uzbrojenia. Oczywiście nie ma nic bez ale... Ich statki mają mniej fazerow niż krążowniki innych ras i niektóre z nich to przestarzałe modele fazerów-2. Oddziały marines są - w najlepszym razie - przeciętne, zwrotność statków nie jest najwyższej próby, a ilość transporterów przeciętna. Mają jednak wspaniałe - i tylko im właściwe - systemy uzbrojenia.
Fazer-G. Najskuteczniejszy (pod względem energetycznym) rodzaj oręża. Z bezpośredniej odległości czyni prawie takie same zniszczenia, jak skoncentrowany ogień fotonowy, ale kosztem tylko 1 JM. I - jak ze wszystkich fazerów - można z niego korzystać w każdej kolejce. Jedyną ich wadą jest za duży łuk ognia - na największych statkach hydrańskich fazery-g nie trafiają w nic, co jest na wprost. Co prawda, można do wroga podejść bokiem.

Nieco mniej użyteczne (bo mają bardzo krótki zasięg) są promienie fuzyjne (fusion beams). Wiele statków hydrańskich ucieka się do nich jako do broni głównej. Nieźle się sprawiają przeciwko AI (co nie jest wielką sztuką), ale bardziej doświadczeni przeciwnicy odsuwają się nieco dalej i walą w takich zadufków jak w kaczą zupę. W dodatku koncentracja ognia w przypadku fazorów jest diablo kosztowna energetycznie. Używajcie tego tylko w ostateczności.
Najlepszą ciężką bronią dalekiego zasięgu w całej grze są świdraki (hellbores). Jak broń fotonowa mają dwukolejkowy system uzbrajania. Standardowe ładowanie wymaga 3 JM na dwie kolejki, natomiast skoncentrowany ładunek wymaga 4,5 JM, co wzmaga uszkodzenia o 50 %. Jest to broń ze wszech miar godna uwagi - celna na każdą odległość i zadająca nieprzyjacielowi ciężkie straty, w dodatku mniej niż inne rodzaje wrażliwa na zakłócenia przez nieprzyjacielskie ECM.
Co najlepsze zaś, świdraki koncentrują swe działanie na najsłabszej z tarcz. Kluczem do uwieńczonego sukcesem użycia świdraków jest ostrzelanie celu fazerami lub promieniami fuzyjnymi, by uszkodzić lub zniszczyć choć jedną tarczę. A potem wal świdrakami.
I jeszcze jedno - Hydranie to jedyna rasa w Starfleet Command, która używa myśliwców (przechwytujących - interceptors i szturmowych - heavy fighters) uzbrojonych w fazery-G i świdraki. Nie bardzo możesz nimi sterować, ale wnoszą sporo zamieszania na pole walki i odciągają ogień od statku matki. Nabywaj ich tyle, ile możesz - a po walce szybko bierz się do odzyskiwania zagubionych ptaszą - te, których nie połapiesz, przepadają w przepastnych głębinach kosmosu.

I to byłoby na tyle, gwiezdny bohaterze... powodzenia...

Dżosef

Lyranie: Potężne dzikusy

Na pierwszy rzut oka wczesne statki Lyran wyglądają jak kiepska robota Klingonów. Owszem, mają rozwalacze, ale nie są tak zwrotne, co sprawia, że podle im wychodzi Taniec z Szablami. Nie mają też nadmiaru marines i transporterów i w zasadzie są dużo gorsze od klingońskich. Mają też kiepskie osłony tylowe, a ich kapitanowie nieustannie muszą się borykać z niedoborem mocy.
Wszystkiemu temu zapobiegają usprawnienia i unowocześnienia - współczesne statki lyrańskie są chronione przez dobre tarcze, najeżone fazerami-1 i mają w sumie więcej mocy niż statki innych ras, choć nadal potrzebują każdego erga, bo używają dwu, a nie jednego rodzaju ciężkiej broni - mają rozwalacze i ESG.
ESG są niezwykle wszechstronnymi działami - użyte w obronie mogą rozwalić nadlatujące pociski, rozprawić się z promami czy myśliwcami. Lyrański statek z naładowanymi fazerami i ESG może spokojnie rozprawić się z wielką ilością pocisków bez żadnej dla siebie szkody. Co więcej, ESG może służyć jako dodatkowa ochrona przeciwko świdrakom (hellbore), które są chyba najlepszą bronią w całej grze. Za 5 JM jedno ESG dodaje 20 pkt osłony nawet przy opuszczonych tarczach i niweluje dziury czynione przez świdraki. Co prawda, aktywne ESG ściągają świdraki, więc ich użycie ma i swoje złe strony.
Użyte ofensywnie ESG mogą służyć jako straszliwy i nie do odparcia taran - ignorują zupełnie użycie maskonów czy ECM. Uderzenie jest mniej więcej tak silne, jak użycie całego plazmowego statku - w dodatku Lyranie mogą je szybko ładować i używać w każdej kolejce.
ESG mają jedną poważną wadę - jest nią wielki pobór mocy. Lyrański dowódca, który zechce uruchomić rozwalacze, ESG i fazery jednocześnie, zawisnie nieruchomo niczym ptak pośrodku strzelnicy. Istnieją dwa sposoby zaradzenia temu problemowi.

Po pierwsze, ESG mają kondensatory - nie tak doskonałe jak fazery, ale zawsze. Naładowanie kondensatorów do 50%, pozwoli ci w drugiej kolejce walić z nich, kosztem zgromadzonej wcześniej energii - co prawda skuteczność zniszczeń sięgnie wtedy tylko 70-ciu %, ale powinna wystarczyć.

producent: 3DO
platforma: PC

Might & Magic VII cz. 1

Zgodnie z prośbami i zapowiedzią z poprzedniego numeru poniżej znajdziecie pierwszą część poradnika do Might & Magic. Niestety, ze względu na szczupłość miejsca zostanie on zainaugurowany nie listą czarów, jak powinien, tylko wykazem magicznych napojów. Czary wraz z pozostałymi zestawieniami znajdą się natomiast w numerze styczniowym, do którego już teraz zapraszam!

Eliksiry

Jest bardzo ważną dziedziną gry. Jest dość rozbudowana. Oto wszystkie możliwe eliksiry, podane w formacie: Kolor, Nazwa, Recepta, Skutek:

Podstawowe eliksiry

Szary , Catalyst
szary składnik & butelka,
Jako dodatek do innego eliksiru, zwiększający jego siłę

Niebieski , Magic Potion,
niebieski składnik & butelka
Regeneruje punkty magii

Czerwony, Cure Wounds,
czerwony składnik & butelka,
Regeneruje punkty życia

Żółty, Cure Weakness,
żółty składnik & butelka,
Regeneruje skutki osłabienia

Zielony, Awaken, niebieski + żółty
Przerywa sen

Pomarańczowy, Cure Disease
czerwony + żółty, Leczy choroby

Różowy, Cure Poison
niebieski + czerwony, Usuwa truciznę

Eliksiry drugiego (ekspert) poziomu

Nazwa, Recepta, Skutek

Bless
czerwony + zielony
Taki sam jak zaklęcie

Cure Insanity, pomarańczowy + zielony, Taki sam jak zaklęcie

Harden Item, żółty + zielony
Zwiększa wytrzymałość przedmiotu. Mniejsze szansę na jego zniszczenie i większa cena

Haste, czerwony + pomarańczowy
Taki sam jak zaklęcie

Heroism, czerwony + różowy
Taki sam jak zaklęcie

Preservation, niebieski + pomarańczowy, Taki sam jak zaklęcie

Recharge Item, niebieski + zielony
Taki sam jak zaklęcie

Remove Curse, różowy + zielony
Taki sam jak zaklęcie

Remove Fear, pomarańczowy + różowy, Taki sam jak zaklęcie

Shield, niebieski + różowy
Taki sam jak zaklęcie

Stoneskin, żółty + pomarańczowy
Taki sam jak zaklęcie

Water Breathing, żółty + różowy
Podobny do czaru Water Walk

Eliksiry trzeciego (master) poziomu- kolor biały

Accuracy Boost,
Stoneskin + pomarańczowy
Czasowo zwiększa wybraną cechę. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Endurance Boost
Shield + różowy
Czasowo zwiększa wybraną cechę. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Intellect Boost, Harden Item + zielony
Czasowo zwiększa wybraną cechę. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Luck Boost
Shield + Heroism
Czasowo zwiększa wybraną cechę. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Might Boost, Heroism + różowy
Czasowo zwiększa wybraną cechę. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Personality Boost
Recharge Item + zielony
Czasowo zwiększa wybraną cechę. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Speed Boost, Haste + pomarańczowy
Czasowo zwiększa wybraną cechę. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Cure Paralysis, Stoneskin + zielony
Harden Item + pomarańczowy
Taki sam jak zaklęcie

Divine Cure, Haste + Stoneskin
Przywraca 5 razy siła eliksiru punktów życia

Divine Power, Harden Item + Recharge Item. Przywraca pięć razy siła eliksiru punktów magii

Divine Restoration
Recharge Item + Haste
Harden Item + Heroism
Leczy z wszystkie choroby z wyjątkiem śmierci, zamienienia w kamień i zniszczenia ciała.

Flaming, Haste + zielony
Stoneskin + różowy
Dodaje broni zdolność- of flames

Freezing, Heroism + zielony
Shield + pomarańczowy
Dodaje broni zdolność- of cold

Noxious, Harden Item + różowy
Recharge Item + pomarańczowy
Dodaje broni zdolność- of poison

Shocking, Heroism + pomarańczowy
Haste + różowy
Dodaje broni zdolność- of sparks

Swift, Recharge Item + różowy
Shield + zielony
Dodaje broni zdolność- of swiftness

Air Resistance, Shield + Haste
Czasowo zwiększa wybraną odporność. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Body Resistance
Recharge Item + Stoneskin
Czasowo zwiększa wybraną odporność. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Earth Resistance
Heroism + Stoneskin
Czasowo zwiększa wybraną odporność. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Fire Resistance, Harden Item + Haste
Czasowo zwiększa wybraną odporność. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Mind Resistance, Recharge Item + Heroism. Czasowo zwiększa wybraną odporność. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Water Resistance, Harden Item + Shield. Czasowo zwiększa wybraną odporność. Siła zwiększenia jest trzykrotnie większa od siły eliksiru.
Czas trwania: 30 minut razy siła eliksiru.

Eliksiry czwartego (grand master) poziomu

Pure Accuracy, zielony + Accuracy Boost. Dodaje 50 punktów na stałe do wybranej cech. Może być użyty tylko jeden raz.

Pure Endurance, zielony + Endurance Boost. Dodaje 50 punktów na stałe do wybranej cech. Może być użyty tylko jeden raz.

Pure Intellect, pomarańczowy + Intellect Boost. Dodaje 50 punktów na stałe do wybranej cech. Może być użyty tylko jeden raz.

Pure Luck, Stoneskin + Swift
Dodaje 50 punktów na stałe do wybranej cech. Może być użyty tylko jeden raz.

Pure Might, pomarańczowy + Might Boost. Dodaje 50 punktów na stałe do wybranej cech. Może być użyty tylko jeden raz.

Pure Personality, różowy + Personality Boost. Dodaje 50 punktów na stałe do wybranej cech. Może być użyty tylko jeden raz.

Pure Speed, różowy + Speed Boost
Dodaje 50 punktów na stałe do wybranej cech. Może być użyty tylko jeden raz.

Rejuvenation, Bless + Divine Restoration, Preservation + Divine Restoration
Usuwa skutki starzenia

Slaying
Shield + Flaming
Dodaje zdolność zgładzania smoków do wybranej broni

Stone to Flesh
Heroism + Cure Paralysis
Taki sam jak zaklęcie

cdn.

Artur Okoń

producent: Software 2000/CD Projekt
platforma: PC

Pizza Syndicate

Niedawno na półkach sklepowych pojawiła się kolejna (po Airline Tycoon) gra ekonomiczno-menadżerska, wyprodukowana przez Software 2000, która ma wielką szansę, aby stać się hiciorem. Podobnie jak to miało miejsce w przypadku Airline Tycoon. W przeciwieństwie jednak do niej, Pizza Syndicate nie jest już tak prostą grą, a wręcz przeciwnie, trzeba jej poświęcić wiele długich, zimowych wieczorów.

Rozpoczęcie

No właśnie, już po odpaleniu, pada zasadnicze pytanie "od czego zacząć?". Nie powinieneś nad tym się zbyt długo zastanawiać. Gra jest na tyle skomplikowana i trudna, że zanim przejdziesz do kampanii, czyli kariery w gastronomii, to powinieneś najpierw skorzystać Samouczka, a następnie z Własnego Scenariusza. W Samouczku zostaniesz poprowadzony za rączkę i dowiesz się jak otworzyć lokal, jak tworzyć przepisy na własne pizze oraz jak zajmować się finansami, czyli w jakim banku założyć konto i jak reklamować swoją pizzerię. Sam nie przepadam za różnymi Tutorialami, ale tym razem Samouczek to obowiązek. Bez niego nie masz najmniejszych szans, aby połapać się o co chodzi. Po przebrnięciu przez Samouczek i nauczeniu się, jak się przygotować do podboju rynku gastronomicznego, polecam zdecydować się na Własny Scenariusz, bowiem wszystko, co się dotychczas nauczyłeś, dotyczy okresu przed otwarciem lokalu, a powinieneś przecież także przejść "chrzest bojowy". Dopiero wtedy przejdź do trybu Kampanii.

Wybór postaci

Bardzo ważną rzeczą na samym początku gry jest wybór postaci, jaką będziemy grali. Generalnie jest tak: albo wybierzesz postać o dobrych umiejętnościach i będziesz miał na starcie mniej kasy, albo wybierzesz bohatera o słabych umiejętnościach, ale dzięki temu będziesz dysponował większą gotówką na starcie. Musisz zatem zdecydować się na jakiś kompromis i wybrać kogoś o średnich umiejętnościach, ale za to i z przyzwoitą kasą. Wszak pieniądze ułatwiają na początku życie. Zwróć również baczną uwagę na wiek postaci, bowiem jeżeli wybierzesz staruszka lub staruszkę, to w niedługim czasie Twoja kariera legnie w gruzach z powodu... przejścia na emeryturę! Jeżeli chodzi o statystyki bohatera, to najważniejsze są: zarządzanie, osobowość i motywacja. Staraj się wybrać zatem taką postać, która ma te statystyki na rozsądnym poziomie.

Lokalizacja Twojej pizzerii

Jak zapewne zdajecie sobie z tego sprawę, jest to jedno z najważniejszych posunięć. Twoja pizzeria musi po prostu stać w centrum miasta, w uczęszczanym miejscu. Tak, aby cały czas panował w niej ruch, a klienci walili drzwiami i oknami. Dlatego, zanim postawisz lokal, najpierw dokładnie oglądnij miasto i przyjrzyj się, gdzie ludzie pracują, spędzają wolny czas i robią zakupy. Krótko mówiąc, będzie to na pewno gdzieś w centrum miasta. Obserwując przechodniów, zwróć uwagę na pojawiającą się nad ich głowami ikonkę pizzy. Oznacza to, że są w tej chwili głodni i mają ochotę coś przekąsić. Szukają oni wtedy najbliższej pizzerii, aby zaspokoić swój głód. Chyba już wiesz, że najodpowiedniejszym miejscem będzie to, gdzie kręci się najwięcej głodomorów. Kiedy już wybierzesz miejsce na postawienie swojej knajpki, powinieneś zastanowić się jakiej wielkości ma być Twoja pizzeria. Wybranie na początek małego lokalu może okazać się wkrótce chybionym pomysłem, gdyż w przypadku tłoku w Twojej pizzerii będziesz ją musiał prędzej czy później rozbudować, a to się wiąże oczywiście z dodatkowymi wydatkami oraz stratą cennego czasu. Z drugiej zaś strony, duży budynek na początek to także niezbyt dobry pomysł. Duży budynek oznacza wysoki czynsz oraz potrzebę zatrudnienia większej ilości personelu. Wniosek jest prosty, wybierz średniej wielkości budynek!

Wyposażenie oraz układ lokalu

Czy lubicie czasami przesiadywać godzinami w ulubionej pizzerii? Bo ja lubię, a dlaczego? To, że podają tam wspaniałą pizzę jest tylko jednym z powodów. Drugim jest panująca tam atmosfera... Taaak, styl, w jakim urządzona jest pizzeria, jest dla mnie bardzo ważny. Podobnie jest zapewne z Wami oraz z Pizza Syndicate. Układ lokalu jest bardzo ważny, tak jak i jego umeblowanie. Zacznij od odpowiedniego rozplanowania. Najpierw zadecyduj czy chcesz mieć osobny magazyn, czy też nie. Osobny magazyn ma jedną wadę - zajmuje dużo miejsca, czyli dla klientów będzie odpowiednio mniej stolików. Za to jednak możesz w magazynie przechowywać więcej produktów, co oznacza zaoszczędzenie kasy na dostawach. W sumie zatem lepiej jest zdecydować się na osobny magazyn. Drugą ważną decyzją, przy planowaniu układu lokalu, jest wybór pomiędzy kuchnią a ladą. Kuchnia to wyższa jakość podawanych pizz, ale lada jest tańsza i bardziej odpowiada niektórym klientom. Przyznam się, że ja też lubię patrzeć, siedząc w pizzerii, jak kucharz ją przygotowuje. Wybór ten nie jest tak bardzo istotny. Teraz pora na wyposażenie lokalu. Odpowiednio umeblowany lokal przyciąga klientów, czyli musi się on im podobać. Trzeba się zatem zdecydować na taki styl, który będzie odpowiadał jak największej liczbie gości. Musisz zatem zdecydować się, dla jakiej grupy klientów ma to być pizzeria. Jeżeli dla biznesmenów to wybierz elegancki styl, jeżeli zaś spodziewasz się gości w wieku przedszkolnym, to wybierz proste umeblowanie. Pamiętaj jednak, aby nie mieszać różnych stylów, gdyż klient źle się czuje w takim lokalu. Ustawiając meble, zacznij od stolików. Rozmieść je rozsądnie, aby goście i obsługa mogli się swobodnie poruszać bez konieczności niebezpiecznego lawirowania pomiędzy nimi. Ważnym elementem, wpływającym na samopoczucie klientów, jest szafa grająca lub radio. Problem pojawia się jednak przy wyborze muzyki, jaką będziesz puszczał gościom. Wiadomo, że staruszkowie będą oburzeni, gdy puścisz jakieś techno czy dance. Natomiast młodzież będzie się denerwować, gdy wrzucisz do szafy grającej cedeka z muzyką klasyczną. Dlatego najlepszym wyjściem jest zafundowanie radia i puszczanie tego, co w nim leci. W czasie normalnego funkcjonowania knajpki nie zapominaj, co jakiś czas sprawdzać stanu mebli. Psują się one nader często i lepiej jest je w odpowiednim czasie naprawić niż potem kupować nowy komplet, np. krzeseł.

Pracownicy

To olbrzymi atut Twojej pizzerii, dlatego personel dobierz jak najstaranniej. Jeżeli wybierzesz odpowiednich ludzi, to możesz być pewien, że zyski będą bardzo wysokie. Odwrotnie jest w przypadku niekompetentnej obsługi. Każda postać poszukująca pracy ma swoje zalety i wady. Musisz zatem wybrać tylko tych, którzy mają najwięcej zalet i najmniej wad (nobody perfect ;)). Zwróć zatem uwagę na kilka najistotniejszych cech jego charakteru, które będą odpowiednio wpływać na pracę, a tym samym Twoje zyski. Najważniejszą cechą jest "Poziom fachowości", który określa, jak dobra jest postać na swoim stanowisku (np. w przypadku kucharza chodzi o gotowanie). Na tę cechę zwróć uwagę w pierwszej kolejności. Pozostałe istotne cechy to motywacja, inteligencja, szybkość pracy i doświadczenie. Właśnie te cechy decydują o tym, czy kandydat na dane stanowisko jest tym człowiekiem, którego szukamy. Oczywiście, przyjętych pracowników możesz w dowolnym momencie wysłać na przeszkolenie, aby jeszcze bardziej podszlifowali swoje umiejętności. Niestety to kosztuje.

Reklama i marketing

Reklama dźwignią handlu, to stare powiedzenie sprawdza się doskonale w Pizza Syndicate. Twoja knajpka może być najlepsza w mieście, a i tak będzie świeciła pustkami, jeśli nie postarasz się o odpowiednią reklamę. To chyba zresztą logiczne. Ten sport jednak drogo kosztuje i aby nie wywalać na darmo kasy, powinieneś kampanię reklamową dokładnie przygotować. Zacznij od dokładnej analizy rynku. Musisz wiedzieć, co aktualnie preferują klienci. Gdy już wiesz, czego oczekują klienci, udaj się do agencji reklamowej, aby zlecić jej wykonanie reklamy. To nie takie proste. Im lepsza agencja, tym więcej kosztuje, ale za to masz pewność, iż reklama przez nią wykonana będzie w 100% profesjonalna i przyciągnie tym samym potencjalnych klientów. Zastanów się nad wyborem agencji bardzo dobrze, bo jest to bowiem, jak podpisanie cyrografu z diablem albo wzięcie ślubu. Agencja reklamowa, z którą podpiszesz papierki, z pewnością nie będzie już pracować dla konkurencji, ale w zamian musisz regularnie dawać jej zlecenia. To taki związek na dobre i na złe. Najważniejsze, przy wyborze agencji, to jej doświadczenie oraz kompetencje. Podpisz papiery z tą, która ma je najwyższe i nie patrz w tym przypadku na koszty. Zaręczam Ci, że dzięki rzetelnej reklamie koszty zwrócą się bardzo szybko. Twoja pizzeria musi mieć jakiś wizerunek wśród klientów, dlatego zdecyduj się do jakiej grupy wiekowej ma być skierowana reklama. Trudny to wybór i ciężko jest mi coś doradzić w tej kwestii, myślę jednak, że powinieneś trzymać się z pewnością wcześniej już wytyczonemu kierunkowi, czyli jeżeli urządziłeś lokal pod nastolatków, to również reklama powinna być skierowana do nich. Drugą moją radą jest to, abyś jak najczęściej zmieniał swoje reklamy, aby odnosiły jak największy skutek, ponieważ preferencje ludzi zmieniają się dość często.

Dostawcy składników

Zacznijmy od tego, że składniki dzielą się na lepsze i gorsze. W sumie na pięć rodzajów, podzielonych pod względem ich jakości. Klient oczywiście eleganckiej pizzerii oczekuje tego, aby pizza była przyrządzona z jak najlepszej jakości składników. To logiczne, jak również to, że dostawa najlepszych składników sporo kosztuje i może doprowadzić Cię do bankructwa. Dylemat? Z pewnością, ale radzę pójść na kompromis i zamawiać składniki średniej jakości. Tym sposobem i klient będzie syty i Twoja kieszeń nie będzie pusta ;). Jeżeli chcesz zaoszczędzić, to zamawiaj od razu więcej towarów. Otrzymujesz wtedy od dostawcy zniżkę. Problem w tym, jak je przechowywać? Żywność oczywiście się psuje, dlatego zamawiaj większą ilość składników tylko wtedy, gdy posiadasz odpowiedni magazyn. W innym przypadku część składników się popsuje i stracisz część szmalu. Swoją drogą nie zapominaj o częstym sprawdzaniu stanu przechowywanych składników i wyrzucaniu zepsutych. Po takim remanencie nie zapomnij jednak zamówić składników, brakujących w magazynie. Dobrym posunięciem jest zatrudnienie menedżera, do którego obowiązków będzie również należało kontrolowanie stanu przydatności produktów.

Jak przygotować pizzę?

Zerknij do książki kucharskiej ;). Hmmm... to chyba kiepski żart. Wszak zjadliwa pizza to podstawa Twojego sukcesu. Klienci po to zjawiają się w pizzerii, aby zjeść jak najlepszą pizzę. Ustalając menu, możesz, a nawet powinieneś, je ułożyć z dwóch rodzajów pizz. Pierwszy rodzaj to pizze tradycyjne, a drugi to pizze oryginalne, czyli tworzone przez Ciebie. Dobre menu to takie, które będzie zawierać mniej więcej po równo pizz tradycyjnych jak i oryginalnych. Teoretycznie łatwo jest przyrządzić pizze tradycyjne, ale należy pamiętać o tym, iż klient doskonale wie, jak wygląda i smakuje jego ulubiona, tradycyjna pizza, np. Margarita. Musisz zatem zwrócić uwagę, jak przygotowujesz pizzę tradycyjną. Czy kładziesz wszystko w odpowiedniej kolejności i ilości. Nie możesz przecież położyć za dużo powiedzmy cebuli, aby nie popsuć znanego klientom smaku. Nieco prościej ma się sprawa z pizzami oryginalnymi. Goście lubią czasami posmakować nieco egzotycznych rzeczy, a Ty masz w przypadku tworzenia pizz oryginalnych całkowicie wolną rękę. No prawie. Nie możesz zbytnio przesadzać. Ciasto powinno być idealnie przyrządzone, czyli symetryczne i odpowiedniej grubości, a dodatki winny być rozłożone równomiernie. Wtedy Twoja pizza zarobi pierwszego plusa u klienta. Drugim czynnikiem decydującym o sukcesie pizzy jest jej cena, bo jak sobie zapewne zdajesz sprawę, klient nie lubi wywalać kasy w błoto. Niemniej jednak najważniejszy jest smak pizzy, a konkretnie dodatki, jakie znajdą się na Twojej pizzy. Zanim więc zaczniesz wrzucać na swoją pizzę dodatki, warto, abyś zastanowił się nad kilkoma rzeczami, jak np. do jakiej grupy klientów ma być przeznaczona ta pizza, jakie preferencje kulinarne posiadają goście i jakie składniki najbardziej lubią mieszkańcy danego miasta czy kraju. Dzięki temu określisz dokładnie, jaka pizza ma szansę odnieść sukces. W innym przypadku Twoja pizza okaże się klapą i stracisz tylko niepotrzebnie czas i kasę. Zanim jednak wpiszesz swoją pizzę do menu, to radzę najpierw przetestować ją na klientach. Nie opłaca się bowiem zamieszczać w menu pizzy, która później się okaże totalną pomyłką. Nie pozostaje mi zatem nic innego, jak życzyć Ci powodzenia przy tworzeniu własnych pizz. Aha, nie zapomnij pokroić pomidorów!

Walka z konkurencją

Aby zostać królem pizzy, musisz wykończyć konkurencję. Walkę z nią można podzielić na trzy części: ochronę, akcje zaczepne i walkę otwartą. Na początek, zabezpiecz się przed atakami konkurencji. Wynajmij w tym celu strażników. Pilnują oni dość skutecznie budynku. W przypadku, gdy przeciwnik jest agresywny (nasyła duże grupy chuliganów w celu zdemolowania Twojej knajpki), najmij kilku strażników. Masz wtedy pewność, że Twoja pizzeria nie ucierpi. W przypadku, gdy przeciwnik prowadzi dywersję w Twoim lokalu (podrzuca insekty, zgniłe produkty, etc.) znakomitym rozwiązaniem jest zatrudnienie menedżera. Ten koleś dba o czystość pizzerii, a także informuje Cię o każdej próbie dywersji. Kiedy jesteś już pewien, że Twoja pizzeria jest odpowiednio zabezpieczona przed atakami konkurencji powinieneś przejść do ofensywy. Zacznij od dywersji. Na początek wystarczy, abyś w prasie opublikował zarzuty dotyczące działalności konkurencji. Możesz np. na łamach prasy oskarżyć go o ukrywanie w jego lokalu broni lub przechowywanie zepsutych produktów. Musisz być jednak tego pewien, bowiem za bezpodstawne oskarżenia spotka Cię kara pieniężna. Potem czas na mały sabotaż. Zakup na czarnym rynku takie świństwa, jak karaluchy, szczury, korniki czy zgniłe produkty i podrzuć je konkurencji. Uważaj jednak, aby nie zostać przy tym proceder złapany przez policję, bo grzywna w takim przypadku jest bardzo wysoka. Jest również sposób,

aby odciągnąć trochę klientów od konkurencji. Wystarczy, abyś wynajął grupkę chuliganów, która zrobi mały dym w lokalu przeciwnika. Nie kosztuje to zbyt wiele, a jest efektywne. Kiedy wojnę podjazdową masz już za sobą, pora wkroczyć na wojenną ścieżkę. Zanim to jednak nastąpi, musisz wstąpić do jakiegoś syndykatu lub założyć swój własny. Ma to dwa plusy: możesz na tym porządnie zarobić oraz dokopać konkurencji. I to na kilka sposobów. Możesz np. przeprowadzić akcję na lokal konkurencji i całkowicie go zdemolować lub ogolocić ze sprzętu i produktów. Przeciwnik wtedy dostaje porządnie po kieszeni, a Ty się bogacisz. Innym sposobem jest napad na bank. Jeżeli Ci się powiedzie, to przeciwnik traci przechowywany w tym banku szmal. Co prawda takie akcje są ryzykowne, ale możesz przecież przekupić policję i wtedy będziesz miał pewność, że akcja się powiedzie. A propos przekupstwa, to posiadanie "pleców" w Pizza Syndicate jest bardzo ważne. Dlatego polecam wspomaganie burmistrza oraz budowanie kościołów, gdyż to wpływa pozytywnie na Twój wizerunek wśród władzy. Nieco obusiecznym posunięciem jest stawianie posterunków policji. Z jednej strony to dobrze, gdyż zmniejsza przestępczość w mieście, z drugiej jednak policja traktuje wszystkich jednakowo. Jeżeli więc ostro sobie poczynasz z konkurencją, to sprawiedliwość dopadnie również Ciebie.

Postacie

Cywile

VIP - ta grupa składa się z najbogatszych i najbardziej wpływowych mieszkańców miasta. Bardzo dobra grupa klientów, ponieważ nie liczy się z cenami pizzy. W zamian jednak oczekuje, aby pizza była przyrządzona tylko z najlepszych składników. Preferują eleganckie wnętrza i muzykę klasyczną. Pizza dla nich powinna być estetyczna, a składniki muszą być idealnie ułożone.

Staruszkowie - zbierają się w pizzerii, by powspominać stare, dobre czasy. Lubią słuchać muzyki zdecydowanie militarnej (marsze), a do wyglądu pizzy nie przykładają wielkiej roli.

Plebs - stanowią najliczniejszą grupę wśród mieszkańców świata Pizza Syndicate. Ciężko pracują w fabrykach, aby później wydać zarobioną gotówkę na... pizzę! Lubią ją pożerać przy dźwiękach popu i w ciepłym, spokojnie urządzonym wnętrzu.

Dzieci - najmłodsi mieszkańcy tej gry. Nie dysponują one jakąś większą gotówką, więc nie stać ich na wiele. Najchętniej wcinają egzotyczne pizze przy dźwiękach techno.

Nastolatki - wiecznie głodni, są niezłymi klientami. Pożerają olbrzymie ilości pizzy, słuchając przy tym rocka. Są naprawdę bardzo ważnymi członkami społeczności Pizza Syndicate.

Studenci - wielkie znaczenia ma ich opinia o naszym lokalu. Dlatego staraj się dogodzić tej grupie. Co nie jest jednak takie proste. Preferują różną muzykę i przeróżne pizze.

Yuppie - znani z rzeczywistego świata pracoholicy. Zawsze i wszędzie myślą tylko o pracy (skąd ja to znam? Qrczak, chyba jestem pracoholikiem!). Nawet przy jedzeniu pizzy. Preferują nowoczesne wnętrza i jazz.

Personel

Kucharze - czują się dumni z pracy, jaką wykonują oraz ze swoich fartuchów. Słuchają się tylko szefa i w dużej mierze od nich (a raczej ich fachowości) zależy sukces naszego lokalu.

Kelnerzy - od nich również zależy popularność Twojej knajpki. Jeżeli obsługa jest zbyt wolna i nieuprzejma, to klienci będą niezadowoleni. Natomiast profesjonalni kelnerzy to wyższe dochody.

Menedżerowie - powinieneś mieć w swojej pizzerii menedżera. Dzięki temu spadnie Ci z głowy duża część obowiązków. Będzie zajmował się personelem, dbał o czystość knajpki, a także zajmie się inspektorami Sanepidu. Pod warunkiem, że jest oczywiście dobry.

Sprzątaczki - tak jak każdy lokal gastronomiczny, Twoja pizzeria musi być w idealnie czystym stanie. Personel sprzątający to o wiele ważniejsi ludzie niż Ci się wydaje. Postaraj się mieć na tym stanowisku odpowiednich ludzi.

Światek przestępczy

Policjanci - chronią przed bandytami. O tym wie każde dziecko. Krótko mówiąc im więcej komisariatów wybudujesz, tym więcej stróżów prawa będzie się kręciło po ulicach.

Punki - ci faceci z marginesu społecznego doskonale sprawdzają się, gdy chcemy zrobić małą zadymę przed lokalem konkurencji. W dodatku niewiele kosztuje ich wynajęcie.

Zabójcy - w ostateczności, kiedy konkurencja daje Ci zbyt ostro w kość, możesz się zdecydować na tak drastyczne posunięcie, jak wynajęcie faceta od czarnej roboty. Sprzątnie on szefa konkurencyjnej pizzerii i po kłopocie. Tylko, że taki koleś drogo kosztuje.

Ochrona - ci panowie pilnują naszej knajpki przed nieproszonymi gośćmi z konkurencji.

Burglar - to osoby w światku przestępczym bardzo doświadczone. Nie są oni tacy groźni jak zabójcy, ale za to doskonale znają się na otwieraniu sejfów czy drzwi lokalu rywala.

Mam nadzieję, iż chociaż trochę tym poradnikiem ułatwiłem Wam grę w Pizza Syndicate. Jest ona naprawdę poważnym wyzwaniem dla każdego gracza. Spędzicie nad nią zapewne wiele długich, zimowych wieczorów. Życzę powodzenia i wymyślenia jak najsmaczniejszej pizzy.

ELO

producent: EA Sports/ IPS Computer Group
platforma: PC

NHL 2000

Nareszcie... udało mi się powstać z kolan i choć na chwilkę oderwać od przecudownego NHL 2000. Dlaczego z kolan? Bo tylko w takiej pozycji można grać w najnowszy hokej ze stajni EA Sports. Ta gra jest doskonała pod każdym względem i co najważniejsze, w przeciwieństwie do wielu innych sportówek, wymaga od gracza nie tylko sprawnych palców, ale również używania szarych komórek. Odpowiednie ustawienia taktyczne, czy udane zakupy okazują się kluczem do zwycięstwa. A oto garść moich porad...

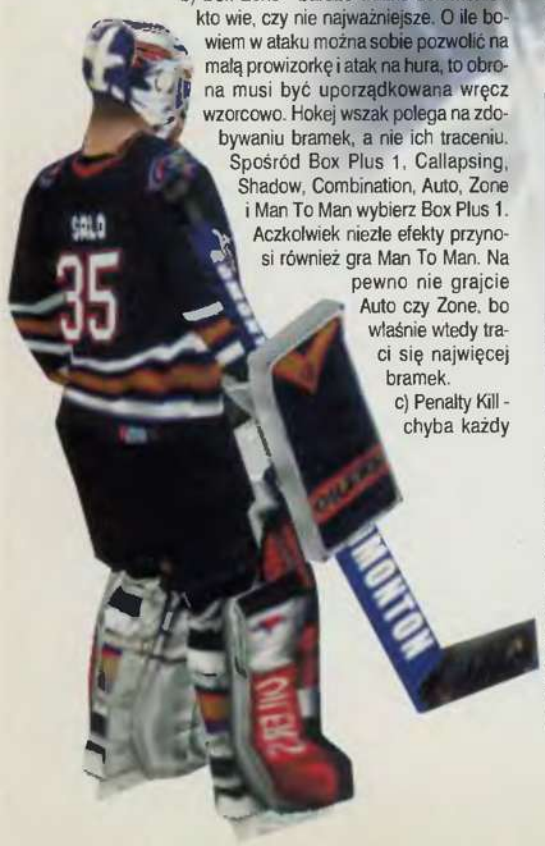
Taktyka

1 Offensive

a) Pressure - tutaj ustawiasz jakim presingiem mają grać Twoi podopieczni w ataku. Z moich doświadczeń wynika, że najlepiej jest ustawić 100%. Co prawda, oznacza to również kary, ale przynajmniej Twoi hokeiści będą gryźli taflę ;).
b) Off. Zone - w tym miejscu ustalamy jak mają ogólnie grać zawodnicy w ataku. Do wyboru masz Combination, Auto, Triangle, Positional, Funel. Behind The Net, Crash The Net. Polecam Combination albo Behind The Net. Zależy czy będziesz zgodnie z moimi późniejszymi radami dużo grał za bramką.
c) Power Play - to oczywiście gra w przewadze. Nie ma co się zastanawiać, i z Combination, Auto, Shooting, Umbrella, Overload wybierz Shooting. Bombarduj cały czas bramkę rywala, a jest duża szansa, że guma wpadnie do siatki.

2 Defence

a) Preassure - tym razem o tym z jakim chłopaki zaangażowaniem mają grać w obronie. Zapewne macie tutaj nielichy kłopot, gdyż te nazwy brzmią dla Was jak czarna magia. Wybierzcie Trap/0 FC, natomiast darujcie sobie pozostałe (WS Lock/1 FC, WS Lock/2 FC, Standard/3FC, Standard/3+FC, Auto). Ewentualnie możecie się zdecydować na Auto, ale moim zdaniem najlepiej jest stosować Trap/0 FC.
b) Def. Zone - bardzo ważne ustawienie i kto wie, czy nie najważniejsze. O ile bowiem w ataku można sobie pozwolić na małą prowizorkę i atak na hura, to obrona musi być uporządkowana wręcz wzorcowo. Hokej wszak polega na zdobywaniu bramek, a nie ich traceniu. Spośród Box Plus 1, Callapsing, Shadow, Combination, Auto, Zone i Man To Man wybierz Box Plus 1. Aczkolwiek niezłe efekty przynosi również gra Man To Man. Na pewno nie grajcie Auto czy Zone, bo właśnie wtedy traci się najwięcej bramek.
c) Penalty Kill - chyba każdy z Was wie, jak ciężkim okresem jest gra w osłabieniu. Przetrwanie tych dwóch minut (czasami dłużej niż dwóch ;)) jest bardzo ważne. Ja osobiście gram Combination, ale próbowałem również Large Box i to ustawienie także daje niezłe efekty. Natomiast traciłem sporo bramek w osłabieniu, grając, a raczej próbując grać pozostałymi ustawieniami (Auto, Passive Box, Diamond).



Kiedy ustawienia masz już z głowy, warto abyś zobaczył jak one wyglądają w rzeczywistości oraz praktyce. Dlatego dokładnie najpierw oglądnij ekran po prawej (Strategy Diagram). Jeżeli podobają Ci się ustawienia, które wybrałeś, to pora na przetestowanie ich w praktyce. Wybierz opcję Practice Strategy i spędź kilkanaście lub kilkadziesiąt minut na dokładnym zaznajomieniu się ze swoją własną taktyką. To klucz do wygrywania, możesz mi wierzyć.

Porady ogólne:

1. Transfery. Założę się, że przyprawiają Was one teraz o ból głowy, ale według mnie to znakomicie, iż EA Sports tak dokładnie odtworzyło rynek transferowy. W poprzednich częściach NHL po prostu wzbudzał on mój uśmiech politowania. W NHL 2000 jest on za to odwzorowany idealnie i polega on na rozsądnej wymianie hokeistów pomiędzy klubami. W skrócie jak wygląda rynek transferowy w NHL: hokeiści są podzieleni na kilka grup (bodajże pięć czy sześć) według umiejętności, a co za tym idzie również zarobków (ma to duże znaczenie w wypadku wygaśnięcia kontraktu) i wieku. Np. grupa I to kilkunastu zawodników o niekwestionowanym statusie gwiazd. II grupa to znakomici hokeiści (również gwiazdy, ale nieco mniejsze ;)) etc. Wymiana jeden za jeden jest możliwa tylko w obrębie danej grupy. Jeżeli natomiast chcemy powiedzmy wymienić się z kimś na gracza z II grupy, a nie chcemy stracić swojej gwiazdki, to można zaproponować dwóch, trzech hokeistów z gorszej grupy. Jest tylko jeszcze jeden problem. Otóż często, gęsto klub żąda kogoś konkretnego za swojego zawodnika. Przykładowo za centra chce dostać strzelającego obrońcę. Wtedy nasza sytuacja dodatkowo się komplikuje. Dokładnie właśnie tak wygląda rynek transferowy w NHL 2000. I jeszcze jedna sprawa, a mianowicie bramkarze. Może trudno w to uwierzyć, ale goalie to najbardziej poszukiwany towar na rynku transferowym. Dlatego zdobycie dobrego bramkarza graniczy z cudem. Jedyna możliwość to poczekać, aż wygaśnie mu kontrakt i przejdzie na "free agent".

2. Zdobywanie bramek to rzecz najważniejsza w NHL 2000 (obok oczywiście ich nie tracenia). A o nie jest już tak łatwo, jak chociażby w NHL 99. Zwyczajnie nie da się grać schematycznie i strzelać niemal identycznych bramek. Za to gra zyskuje dzięki temu na realizmie. Z moich doświadczeń wynika, że najlepiej jest rozpracować obronę i goalie przeciwnika szybkimi podaniami. Najlepiej jest wjechać za bramkę i stamtąd zagrać do wjeżdżającego pod bramkę napastnika lub wycofać pod niebieską do obrońcy i uderzyć na bramkę z całej siły. Równie dobry skutek przynosi objeżdżanie bramki. Objeżdżasz bramkę i strzelasz z najbliższej odległości. Goalie często się w takich sytuacjach gubi, co zresztą jest jak najbardziej zgodne z rzeczywistością. Zwróćcie kiedyś na to uwagę, oglądając NHL w TV. Nieraz błędy popełniają bramkarze przy strzałach z niebieskiej. Czasami są zasłonięci i ich reakcja jest spóźniona.
3. W obronie musisz grać rozważnie i konsekwentnie. Szczególnie niebezpieczne są kontrataki komputera. Nasi obrońcy przeważnie cofają się tyłem do bramki, a co za tym idzie w przypadku, gdy napastnik minie ich zwodem na pełnej szybkości, nie ma już szans na jego doścignięcie. Dlatego po stracie krążka, zaraz odwróć się obrońcą w kierunku własnej bramki i nabierz szybkości. Łatwiej jest ci wtedy interweniować. Skuteczna interwencja to oczywiście bodik. Najlepiej jest go wykonać, przygważdżając przeciwnika do bandy. Ale uważaj, nie atakuj przodem lecz bokiem. Atak przodem kończy się przeważnie karą dwuminutową. Nie warto również zahaczać kolesia od tyłu, goniąc go. Lepiej najechać na niego, trzymając klawisz przyspieszenia.
4. Jeżeli jesteś totalnym nowicjuszem, to polecam włączenie sobie opcji sprytnego podawania ("smart pass"). Wtedy praktycznie nie ma szans, aby jakieś podanko nie dotarło do adresata.
5. Raczej nie próbuj osobiście bronić goalie. Zdecydowanie bardziej korzystny jest wybór opcji "auto". Bronienie bramkarzem to jednak wyższa szkoła jazdy.
6. Z kompem można fantastycznie grać na czas. Jeżeli prowadzisz, to po przejęciu krążka zatrzymaj się we własnej strefie obronnej i wjedź za bramkę. Minie kilkanaście sekund, zanim komp zdecyduje się Ciebie zaatakować, a wtedy możesz się pobawić w "dziada", podając sobie krążek pomiędzy obrońcami. Jeżeli jednak komp zaatakuje Cię dwoma, trzema zawodnikami, to jest to doskonały moment do szybkiej kontry. Postaraj się ją wykorzystać.
7. Uważaj, wykonując lotne zmiany. Czasami możesz się naciąć i pójdzie szybka kontra... Dlatego, robiąc zmiany, podaj krążek najlepszemu hokeiście na lodzie i wykonaj nim solowy rajd na bramkę rywala. W tym czasie reszta zawodników powinna zjechać z lodu.

I to chyba wszystko, co mogę Wam przekazać o NHL 2000. Wracam z powrotem do Sky Reach Center, aby rozpocząć kolejny sezon...

ELO

Poradnik „HACKERA"

SAVE-GAME-SHOW!

Niniejszym inaugurujemy nową rubrykę w naszym kąciku hackerskim. Będą to po prostu opisane poprawki, wprowadzane w save'ach gier. Cos takiego już nieformalnie funkcjonowalo, przy okazji prezentacji innych tekstów - no, ale bylo tego niedużo i na zasadzie "jak będzie troszkę miejsca, to się to wrzuci". A poprawak ci u nas dostatek i zasługują na lepsza traktowanie. Nie mogę wprawdzie obiecać, że coś takiego pojawi się w każdym numerze Action Plusa (będzie to zależało od Waszego i mojego lenistwa - a raczej jego braku - jak zgromadzę jakieś 7-9 Kb poprawek, to nastąpi "Return of the Jedi" :)). Ot, od czasu do czasu S-G-S będzie wskakiwał na łamy. Zapraszam też wszystkich chętnych do jego współredagowania. Na zachętę popatrzcie - są tu czytelnicy, którym się chce i którzy potrafią... Chcecie byc gorsi?! Czujecie się gorsi?! Mniej potraficie?! Udowodnijcie, że nie! :)

FIFA SOCCER MANAGER:

Grzebiemy w pliku menus.exe (wcześniej należy je zdepakować... a po zakończeniu edycji spakowac ponownie.)

Liga Angielska:

Super League	-F10D8
Division 1	-F10DC
Division 2	-F10E0
Division 3	-F10E4

Liga Niemiecka:

Division 1	-F10E8
Division 2	-F10EC

Liga Francuska:

Division 1	-F10F8
Division 2	-F10FC

Liga Włoska:

Division 1	-F1108
Division 2	-F110C

Liga Szkocka:

Division 1	-F1118
Division 2	-F111C

Max. wartość to FF FF FF 7F.

Constructor:

Grzebiemy w plik o nazwie Slot?.dat w katalogu SAVEGAME.
Surowce:
Pod podanymi niżej offsetami znajdują się surowce:

601C6	Bank
601DE	Wood
601E2	Cement
601E6	Brick
601EA	Steel

Lecz by były dostępne, trzeba posiadać odpowiednie budynki, np. do wood potrzeba Wood yard. Max. można wpisać FF FF FF 7F. Te adresy są podane dla gracza pierwszego. Aby znaleźć kolejnych uczestników, należy dodać odpowiednio 1230 (np. kasa dla gracza drugiego znajduje się pod offsetem 613F6 itd.).

Wydatki:
Pod podanymi niżej offsetami znajdują się nasze wydatki na bieżący rok

6028 6	Rental Income
6028A	House Sales
6028E	Site Refunds
60292	Land Sales
60296	House Purchases
6029A	Res. Upgrades
6029E	Estate Costs
602A2	Manual Repairs
602A6	Auto-Repairs
602AA	Room Upgrades
602AE	Gadgets
602B2	Fences
602B6	Manufacturing
602BA	Garden Objects
602BE	Weapons
602C2	Police Pay
602C6	Bank Interest
602CA	Mob Interest
602CE	Taxation

Max. liczba wydatków to FF FF FF 7F. Jeżeli wpiszemy większą wartość, to spowodujemy, że otrzymamy wartości... dodatnie.

601CA	Loan
6025A	Monthly Interest

Max.FF FF FF 7F - większa wartość da liczbę ujemną. Żeby znaleźć wydatki na lata poprzednie, trzeba do offsetów dodać odpowiednią ilość razy 4C. Wyżej wymienione offsety są podane dla "zielonego" gracza. Dla kolejnych graczy trzeba dodać do offsetów 1230.

Fallout:

Tworzymy postać, zapisujemy ją i otwieramy plik pod nazwą, jaką zapisaliśmy naszego bohatera (ma on rozszerzenie .gcd).
A oto offsety cech postaci:

07	Strength(od 0 do 10)
0B	Perception(jw.)
0F	Endurance(jw.)
13	Charisma(jw.)
17	Intelligence(jw.)
1B	Agility(jw.)
1F	Luck(jw.)
23	Hit Points

Character Points musi wynosić 0, by można rozpocząć grę.

Fallout2:

Tak jak w Fallout1 tworzymy, zapisujemy postać, itd. Offsety są takie same, więc nie będzie kłopotów z ich pisaniem.

Zbroja 'Power Aromr Mark2':
Tę zbroję można łatwo uzyskać - wystarczy zdjąć posiadaną zbroję i włożyć ją do plecaka z innymi rzeczami, zapisać grę na slocie np.1. Z katalogu DATA\SAVEGAME\SLOT01 otworzyć np. DN-em plik save.dat i znaleźć wartość posiadanego pancerza. Teraz zmienić tę wartość na inną wartość pancerza, zapisać plik, włączyć grę i wczytać slot1 i cieszyć się z nowego pancerza.
Oto "wartości" pancerzy:

00 4A FF FF FF FF	Leather Jacket
00 01 FF FF FF FF	Leather Armor
01 7D FF FF FF FF	Leather Armor Mark2
00 11 FF FF FF FF	Combat Armor
01 09 FF FF FF FF	Combat Leather Jacket
00 02 FF FF FF FF	Metal Armor
01 7C FF FF FF FF	Metal Armor Mark2
02 0C FF FF FF FF	Bridge Keeper's Robes
01 5C FF FF FF FF	Power Armor
01 5D FF FF FF FF	Power Armor Mark2

Nadesłał: M.K. for Hell

Tomb Raider 2: Golden Mask

[UWAGA: Gdy chcecie wpisać jakąś wartość, musicie ją pomnożyć przez 6. przeliczyć na hexy i dopiero zapisać!]

Życie: 00000E60, siódmy dwubajt (gdy wpiszecie E803 lub więcej jest na full)
Naboje do:
Automatic pistols: 00001C40, ósmy dwubajt
Uzis: 00001C50, drugi dwubajt
Shotgun: 00001C50, czwarty dwubajt
Harpoon gun: 00001C50, szósty dwubajt
Granade launcher: 00001C50, ósmy dwubajt
M-16: 00001C60, drugi dwubajt
Inne:
Małe apteczki: 00000080, szósty bajt od końca (najwyżej $FF)
Duże apteczki: 00000080, siódmy bajt od końca (j/w)
Flary: 000000, trzeci bajt od końca (najwyżej $FF)

UWAGA: Dwubajty będące odstępami między wartościami, w których znajduje się ilość amunicji do poszczególnych broni (w adresie 00001C50) MUSZĄ wynosić "0000" (zera i bez cudzysłowów)!!!

Nadesłał: Eryk Krysowski

Lords of Magic

Udało mi się znaleźć ilości: sławy (fame), kryształów (crystals), złota (gold) oraz piwa (beer). Jako że save'y mają zmienną długość, nie podam adresów, tylko sposób w jaki je znaleźć. Otóż szukamy ciągu znaków (ASCII). Będzie on taki, jak imię, które sobie nadaliśmy (lord name). Powinniśmy znaleźć je 2 razy. Raz jako imię naszego bohatera, a drugi jako nazwę gracza. Interesuje nas ta druga wartość. Jeżeli pierwszą literę imienia uznamy za +00$ to ok. -60$(może być -66$,-6c$ lub więcej) jest wartość piwska (warto ją zanotować, aby określić dokładne położenie). Ale uwaga: są jeszcze DWIE wartości odpowiadające za piwo!!!, jedna jest -04$, a druga +04$ (jeżeli pierwszy bajt z dwubajtu uznamy jako 00$, of coz). CO TO JEST, DO <CENSORED>?! - też tak krzyknąłem, ale sprawa, jak zwykle (che, che) jest bardzo prosta. Otóż wartość -04$ jest to wartość, jaką mieliśmy 1 turę WCZESNIEJ, a wartość +04$ jest to wartość, jaką będziemy mieli za 1 turę. Innymi słowy te bajty określają przyrost danej rzeczy. Nie bójcie się, niezbyt to chce działać ;). Po wszystkich 3 wartościach określających piwo, następują 3 określające sławę. Jeżeli nie macie tam sławy, to znaczy, że save ma inną strukturę. Może się też zdarzyć, że dwubajty będą przesunięte o 1, tzn. nie będą "trafiać" w podziałkę (np. w Hex Workshopie), zamiast np. 1500 0000 będzie 0015 0000. Proponuję wpisać ok. 5000 wszystkiego, tyle starcza, teraz tylko czekać na sługusów (followers), upgarde'ować wszystko na maxa i jazda. Teraz o co chodzi z pierwszym adresem, gdzie było imię bohatera. Otóż tam są dane dotyczące grupy naszego lorda: parametry, liczba i rodzaj wojsk, itp. Ale tutaj sprawa jest bardzo skomplikowana, podam tylko wskazówki, gdyż sam jeszcze tego nie rozgryzłem i wątpię, aby to się stało w najbliższym czasie.

Wskazówki:
1. Za imieniem znajdują się jakieś dziwne ciągi znaków, jakby parametry, ale nie odpowiadają parametrom ani dowódcy, ani wojsk.
2. Co pewien czas powtarza się słowo (ASCII) 'hampion".
3. Przed słowem "hampion" znajdują się parametry (patrz wskazówka nr.1).
4. Każdy dowódca ma swoje imię (wrogi też), więc i ich parametry są, ale najpierw musisz wyszukać ich imię.
To by było na tyle na temat tej gry.

Nadesłał: !Blob!

Od radakcji: Sorki za brak tych "!" przy xywce poprzednim razem.

Test Drive Offroad 3

Kasę znajdziesz w komórkach od 000000BD do 000000BF. Przetestowano do wartości 800.000 $ (czyli 00 35 0C).

Prince of Persia 3D

Edytuj save (potrafisz je znaleźć, prawda?). W save wyszukaj słowa "buffer". Do wartości jego adresu dodaj 330 - będzie to adres odpowiedzialny za zdrówko księcia. Nie wpisuj tam więcej niż $76! (Cztery bity dalej znajdziesz licznik wskazujący ilość energii - dla świętego spokoju też go możesz poprawić, wpisując wen tą samą wartość, co poprzednio... [nie większą od $76!].

262 komórek za końcem słowa "buffer" masz dwa bajty odpowiedzialne za posiadaną broń (3 miecze i 6 rodzajów strzał). Wpisz tam 1F 1F - a będziesz miał wszystko.

238 bitów po końcu "buffer" jest komórka odpowiedzialna za ilość strzał nr 1, jakie ma książę. Można wpisać FF (255) - choć wtedy "wykrzaczy" się licznik, który wyświetla max. 99. Ale gra działa, spoko.

A teraz co 4 kolejne komórki macie:
* ilość strzał nr 2-6 - max. wartosc FF. Tj. 242 komórki = strzały nr 2, 246 = strzały nr 3 itd.

•Trick z Magic Creatorem
Jeśli stosujesz ten program do mieszania w grach (poleecam!), to zrob tak:
wyznacz zakres poszukiwać w przedziale 3000000 -4000000. I teraz tak: jeśli masz 3 butle eliksiru, szukaj wartości 0000002400000000000000003. W miejsce 24 możesz maksymalnie wpisać $76 - będziesz miał 10 butelek. Możesz też zamrozić tę wartość - skończą się problemy ze energią :).

Harley-Davidson: Race Across America

Edytuj save:

Adres	Co daje	Wartość do wpisu
16	poziom trudności	1-4
29	Ranga	0-9
30 & 31	Kasa	testowane do 00 10 - $4096
34 & 35	Upływ czasu	01 00 = 10 dni
18	Riding	0-9
20	Mechanic	0-9
22	Brawling	0-9
24	Wealth	0-9
26	Charisma	0-9

I tyle dzisiaj. Zapraszam raz jeszcze do współredagowania tej rubryki. Jej kolejna edycja... kiedys będzie. Dużo zależy tu od Was...

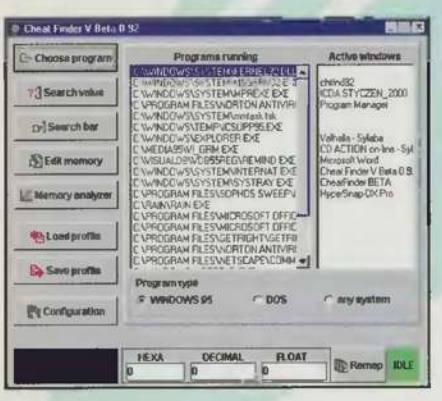
Draco

Wytrychy

Hejka! Witam ponownie! Oto przed Wami (jak zawsze) kolejna porcja programików, o których warto wiedzieć, że są; programików, które warto mieć. Właśnie - mieć. Ciężka sprawa ostatnio z tym "mieniem" :). Z uwagi na świąteczną ciasnotę na CD (jak zawsze masa rozmaitych demek i rzeczy, które muszą być KONIECZNIE) nadal nie mogę wcisnąć się na CDka ze swoim działem... ale bez strachu. Najwyższe władze obiecały mi solennie, że już wkrótce (styczniowy, a już najpóźniej lutowy CDA) dział Hacker powróci na CD i wtedy wrzucę tam hurtem te wszystkie zaległości z ostatnich numerów. Swoją drogą ściągnąłem tymczasem całkiem sporo naprawdę ciekawych toolsów, przygotowuję też ze dwa minikursy obsługi tych najbardziej efektownych użytków. Ciekawe, gdzie to wszystko zmieszczę :). No nic, zobaczymy, co czas i przyszły numer Action Plusa przyniesie... A póki co zachęcam do lektury... a także do podrzucania swoich tekstów na wszelkie (ale związane z tematem tej rubryki) zagadnienia!

CheatFinder Beta 0.92

Choć ten program znalazłem w wersji beta, czyli nie pozbawionym wielu rozmaitych usterek, to i tak uważam, że wart jest Waszej uwagi. Mimo stosunkowo niepozornego wyglądu, jest to potężne narzędzie, które zadowoli tak początkujących, jak i już mocno zaawansowanych zwolenników mieszania w grach. Czemu? Podam tylko kilka przykładów (programik jest tak obiecujący, że postaram się do niego powrócić za jakiś czas, z małym kursem obsługi - ale to dopiero w momencie, gdy dorwę jego wersję finalną, a nie beta - OK?). Przede wszystkim działa, można nim edytować gierki i spod DOSa, i spod Windows. Ja wiem, że DOS jest już w głębokiej defensywie - no, ale sam pogrywam w kilka dosowskich gierek i znam innych, którzy to robią; zatem takie narzędzie jest w tym momencie idealne. Naturalnie program potrafi też to, co powinien umieć każdy porządny edytor - czyli np. przeszukiwać pamiątkę w poszukiwaniu określonych wartości, ich podmianę, etc. (Czy powiedziałem, że wszystko można naturalnie robić podczas działania gry? Jeśli nie, to teraz to czynię...). Warto natomiast zwrócić uwagę na to, że ten program, jako jeden z nielicznych mi znanych, potrafi też w bardzo prosty sposób odszukiwać wartości, które nie są wyrażone (na ekranie) cyframi! (tj. np. mamy belkę z energią, a nie jej licznik). Jak wielce upraszcza to pracę, wie chyba każdy, kto czytał niegdyś moje porady, dotyczące metod odnajdywania takich wartości w sposób klasyczny. Godziny dłubania bez gwarancji sukcesu. A tu parę kliknięć... i już! Opcji dla zaawansowanych użytkowników (analiza pamięci) nie będę raczej tu omawiał - po prostu radzę tym, którzy wiedzą o co chodzi, zaopatrzyć się w ten programik. Naprawdę warto. Tym bardziej, że jego interface jest prosty i intuicyjny w obsłudze.



Ocena: * * * *
Prostota obsługi: * * * *
Możliwości: * * * *

Plusy:
•DOS/Windows
•możliwość wyszukiwania danych, niedostępnych dla większości programów
•duże możliwości!

Minusy:
•Beta-wersja
•Przydałby się kalkulator do konwersji hex/decymal.

Podsumowanie:
Panowie - ten program to po prostu jazda obowiązkowa. Jak tylko dostanę final version, to wrzucę go Wam na CD. Zapamiętajcie tę nazwę!

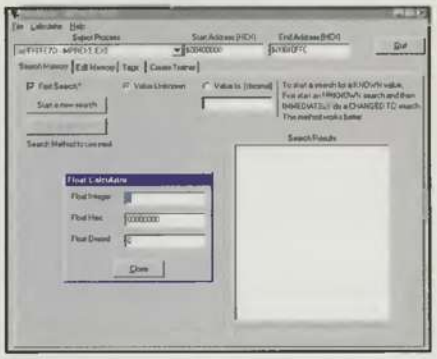
Game Master 2.70 demo

Khem, niestety dysponuję tylko demem tego programu - zatem wspomnę o nim raczej tylko pro forma, gdyż demko pozwala na niewiele. No, ale przecież ktoś może trafić w sieci na pełną lub sharewareową wersję, więc warto ogólnie powiedzieć parę słów na temat tego programu. Otóż jest to tak naprawdę taki kombajn, zawierający dwa niezależne od siebie, ale przydatne edytory. Pierwszym z nich jest edytor save'ów. Oferuje całkiem niezłe (acz nieprzesadne) możliwości. Jedną z paru ciekawostek jest możliwości "deszyfracji" saveów, zabezpieczonych przed ciekawskimi za pomocą XOR (taka komenda assemblera). Aż przykro, że help do tego programu napisany jest w tak egzotycznym języku (wietnamskim?), iż nie ma szansy z niego skorzystać. Drugim edytorem jest edytor pamięci (help jak wyżej...). Tu jednak trudno mi cokolwiek powiedzieć, gdyż odmówił współpracy :(. Oba programiki możemy odpalać za pomocą "startera" - rezydentnego

programiku - lub klasycznie. Cóż, myślę że warto chyba rozejrzeć się za pełniejszą wersją GM; kilka dostępnych opcji w edytorze save'ów godnych jest uwagi. Jako że to tylko demo, pozwolę sobie nie podsumowywać i oceniać tego programu. Ale sam fakt, że go omawiam o czymś już świadczy...

WinHack 1.0

I jeszcze raz przyzwoity program, który mogę polecić początkującym oraz tym, którzy już coś umieli. Nie ma w nim nic nadzwyczajnego - ale autor zadbał, by było to wszystko, co jest potrzebne do grzebania w grze na poziomie - powiedzmy - podstawowym. Kalkulator hex/decymal, opcja tworzenia trainerów (tak, tak - i chyba nawet łatwiej jest to zrobić niż w klasycznym już MTC), freezowania wartości, edycji zawartości pamięci, itp. Wszystko zaś połączone w może mało efektownym wizualnie, ale dziecinnie prostym w obsłudze interfejsie. Zresztą popatrzcie sami na screen -



czy może być coś prostsze w obsłudze? Nie sądzę.
Ocena: * * * *
Prostota obsługi: * * * * *
Możliwości: * * * *

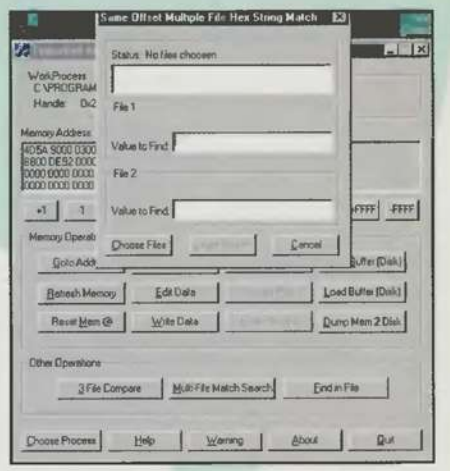
Plusy:
•bardzo prosty w obsłudze
•ma wszystko, co powinien

Minusy:
•właściwie brak
•ci bardziej zaawansowani uznają go za zbyt trywialny...

Podsumowanie:
Jeśli Magic Trainer Creator, pomimo zamieszczonego na łamach Action Plus kursu obsługi, jest dla Ciebie za trudny, nie możesz się w nim połapać, wkurza Cię niewygodny interface i nie wykorzystujesz większości z jego opcji - to ten program poprawi Ci humor. Jeśli chcesz tylko podrasować jakiś parametr albo zrobić sobie trainera - WinHack to dla Ciebie strzał w dychę!

Tinker Bell Alpha 1.41

I znów trafiamy na program w wersji "zasadniczo nie do użytku, ale widać, że to będzie niezłe narzędzie". Dlatego właśnie warto powiedzieć o nim kilka słów. Tym razem jednak nie jest to program, który poleciłbym beginnerom. To znaczy - jeśli który chce, niech się za niego bierze (jest w nim kilka opcji, które są im znane). Ale specjalnych sukcesów nie wróżę. Natomiast ci bardziej oblatani, niech sobie popatrzą na screen - prawda, że gęba się sama uśmiecha na ten widok? [Szczególnie cieszy (mnie) opcja porównywania kilku różnych save naraz...]. Tym bardziej, że autor



zamierza znacznie rozbudować swój program i rozprowadzać go jako freeware. No to czekamy... (naturalnie jak tylko go dorwę, to wiadomo, że wyląduje na CDku). Z racji, że to wersja alfa, tu również pozwolę sobie pominąć wszelkie podsumowania i oceny.

Draco

Listy

Witam wszystkich spragnionych odpowiedzi w kolejnym odcinku Budki Suflera. Po ostatnim wydaniu specjalnym, poświęconym problemom ogólnym wracamy z powrotem do problemów z grami - choć, ze względu na nieśmiertelną kwestię niedziałających tipsów i coś bardziej ogólnego także się znajdzie...

Rogue Squadron

Witam.
Jak ktoś wie to niech mi powie, jak przejść misję w grze Rogue Squadron, w której za zadanie jest obronić swoje budynki. Jest to chyba 4 misja. Po kolei rozwalam to co trzeba, aż do momentu kiedy atakuje wielki 4 nożny robot. Wiem, że trzeba spętać mu nogi, więc puszczam harpun i latam w koło ale ten się urywa. Powtarzam i w koło to samo. Jak to przejść?
I niech MOC będzie z wami !!!
Z drugiej strony kabla...
Damian.

Tutaj niestety pomoże jedynie praktyka: musisz latać bardzo blisko jego nóg i zrobić bodajże trzy kółka - kabel się automatycznie odłączy, a AT-AT zaliczy piękne zarycie w ziemię. Twoje problemy wynikają z tego, że za bardzo się od Walkera oddalasz i nie wystarcza kabla...

Return to Krondor

Witajcie! Wiecie może co zrobić w tej grze miasteczku Haldon Head?

Właściwie to tak, a twoje zadanie tamże jest nawet całkiem proste. Wystarczy zabić wszystkie wampiry, a także odnaleźć i zniszczyć złego kapłana. Wszystko to oczywiście bez czynienia krzywdy niewinnym mieszkańcom. Będziesz też musiał wyleczyć córkę niejakiego Merricka, która została otruta przez kapłana.

Midtown Madness i tipsy

Cześć Wam wszystkim.
Mam do was ogromną prosbę, związaną z kodem do "Midtown Madness", który umieściliście we wrześniowym numerze. Napisaliście kod na wszystkie auta, cytuje:
"Uruchom grę wpisując w linii komend:
-allrace - wszystkie trasy
-allcars - wszystkie wozy"
Zainstalowałem sobie gierkę na dysku D:\ w katalogu \Gry i \midtown Madness czyli wygląda to tak:
D:\Gry\Midtown Madness
W "Menu Start" naciskam na "Uruchom" i wpisuje to co napisałem powyżej dopisując "\midtown.exe-allcars". Próbowałem już robić różne odstępy typu "\midtown.exe -allcars" i jeszcze inne sposoby ale i tak mi nie wychodzi. O co w tym chodzi?

kelek

Niestety, kody i tipsy wszelkiej maści mają to do siebie, że nie na wszystkich wersjach danej gry chcą działać. Tak też najprawdopodobniej jest i w tym przypadku, zresztą kopia gry, która dotarła do nas do redakcji, tak, że się im oparła. Pod tym względem pewniejsze są save'y, ale ogólnie rzecz biorąc w takich wypadkach nie pozostaje nic innego, jak poszukanie innego zestawu cheatów.
A tak na marginesie, to przy wpisywaniu czegoś w linii komend należy parametry oddzielić od nazwy pliku spacją, więc w tym wypadku poprawna była próba "\midtown.exe -allcars".

Tresspasser

Jestem już na czwartym levelu, w mieście i mam niestety problem. Przeszukałem już wszystkie domy i security room, ale jakoś nie mam pomysłu jak przejść dalej... Moglibyście coś doradzić?

Zelek13

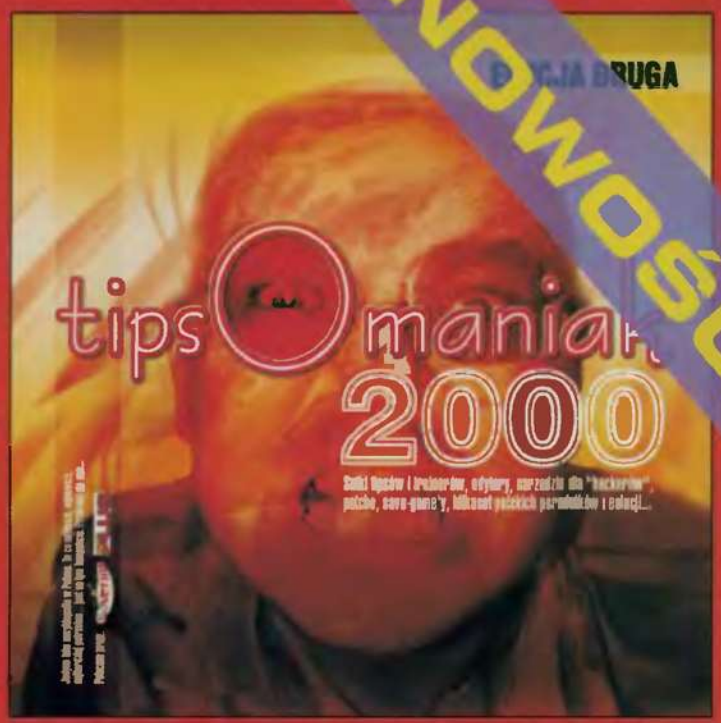
Cóż, już w u nas nikt nie gra, ale w zamian możemy zaoferować notatki dotyczące tego poziomu:

Zadania:
- Zlam kod do głównych drzwi
- Odnajdź niebieską kartę magnetyczną
- Otwórz drzwi Dr. Wu z centrum bezpieczeństwa
- Znajdź czerwoną kartę magnetyczną i dom Dr. Wu
- Zbadaj posiadłość Hammonda
- Znajdź białą kartę magnetyczną na podwórzu u Hammonda
- Odnajdź purpurową kartę magnetyczną w domu Hammonda
- Wyjdź przez South Gate (bramę południową)
- Idź drogą przez dolinę do tamy
- Wespnij się na górę tamy i wyjdź

Na lewo od głównej bramy powinieneś namierzyć drzwi. Wejdź do małego pomieszczenia i użyj klawiatury numerycznej do wprowadzenia kodu odbezpieczającego. Kod napisany jest na ścianie. Z tego kąta widzenia może on wyglądać jak BIGLIE, ale wyobraź sobie, że odwracasz go do góry nogami, widzisz wtedy 317618. Możesz też dostać się do miasta przez system kanalizacyjny, dalej na lewo, ale któż chciałby "pachnieć" w "ten sposób". Mapa miasta wywieszona jest na ścianie, pokazując ci położenie Ops Center - prawdopodobnie nie takie złe rozwiązanie jeśli chodzi o pierwsze miejsce, które powinieneś odwiedzić. Zapamiętaj dwa domy, które masz po dwóch stronach - szybko wrócisz do obydwu. Podążaj Main Street zatrzymując się przy białym miłym domku po prawej. Raptory są przed tobą - może nawet zaczną teraz do ciebie podchodzić. W tym dużym domu znajdziesz dwa AK-47-mki. Z tyłu jest pistolet Tranquilizer. Nie zawracaj sobie tym głowy, jeśli uważasz, że wszystko jest w porządku - nie chcemy przecież ich obudzić. Możesz użyć masztu telefonicznego, aby dostać się na dach, jeśli chcesz namierzyć kilka dinozaurów z bezpiecznego miejsca. W przeciwnym wypadku - po prostu cały czas idź w stronę miasta. Zastrzel parę skoczków po drugiej stronie ulicy, jeśli masz ochotę, ale twój główny cel to Ops Center - po krótkim zboczeniu z trasy do kościoła. Możesz na chwilę wstąpić tam, aby złożyć podziękowania za ocalenie i bezpieczne dotarcie do tego miejsca. Możesz też znaleźć tam niebieską kartę magnetyczną w pomieszczeniu na lewo od ołtarza, a także HK91, strzelbę i pistolet Tranquilizer rozrzucone wokół. Ops Center zwykle oznacza przebywanie w pobliżu kilku Raptorów, które strzegą tego miejsca. Na ścianie, na prawo od stopnia zawieszona jest broń maszynowa Browning kaliber .50. Użyj jej, aby zająć się każdym nadchodzącym dino, następnie wejdź do budynku. W Animal Control Room znajdziesz dwa AG-47-mki. Pomieszczenie z radiem (Radio Room) - nie znajdziesz tu nic, poza zepsutym sprzętem i drzwiami na końcu, które możesz otworzyć swoją niebieską kartą magnetyczną (no i czyż nie przydała się wizyta w kościele?). Przeczytaj informację na tablicy, żeby się dowiedzieć, że Hammond posiada główną kartę (Master Keycard), a Dr Wu - klucze do domu Hammonda. Kolejna ważna wiadomość widnieje na ścianie w tym pomieszczeniu - daje ci to wskazówkę co do tego, co spotka cię za chwilę. Panel bezpieczeństwa jest kluczowy, jeśli chodzi o twój następny krok - zatem idź do niego i naciśnij przycisk "A", aby otworzyć bramę do posiadłości Dr. Wu. Możesz teraz wyjść z Ops Center i skierować się w stronę domu Wu. Jeśli jeszcze ich nie odwiedziłeś, baraki z prawej i stacja benzynowa z restauracją bezpośrednio przed tobą zawierają broń i kilka Raptorów, które czają się za narożnikami. Zbadaj tak dużo jak chcesz (lub musisz), ale musisz w końcu i tak znaleźć się na terytorium Dr. Wu. Kiedy już wejdziesz do domu Dr. Wu, w kuchni powinieneś znaleźć czerwoną kartę magnetyczną. Na górze znajdziesz Redhwak na półce - mówię to na wypadek, gdybyś wciąż potrzebował broni. W przeciwnym razie - skieruj się w stronę dużego domu po drugiej stronie ulicy. Kiedy będziesz już za murami, skieruj się na podwórko i szukaj skały w kształcie trójkąta, w pobliżu tylnego narożnika tego pola. Za skałą znajdziesz białą kartę magnetyczną. Wejdź do domu przez tylne drzwi i skieruj się na lewo. Zlokalizuj ukryte pomieszczenie za półką z książkami, aby dostać dyskietkę. Teraz przed tobą jedna z najtrudniejszych zagadek w grze. Idź do klatki schodowej i za pomocą trzech pudeł zrób stopień, który poprowadzi cię do góry, abyś mógł wskoczyć na wyższą cześć tego co pozostało po schodach. Jeśli to konieczne, używaj rogów i ścian, i ułóż dwa pudła w stos w około połowie drogi pomiędzy niższą i wyższą częścią. Teraz skocz z niższych schodów na pudła, a następnie wyżej. W razie konieczności wykonaj podwójny skok. W tym momencie gry musisz mieć już przy sobie dyskietkę i białą kartę magnetyczną. W przeciwnym razie konieczny będzie powrót i zrobienie tego wszystkiego od początku. Na górze schodów znajdziesz Stun Gun - trochę bezużyteczny, więc zignoruj go. W sypialni Hammonda masz za to potężny mały pistolet. Weź tę broń dla dam ze sobą. Używaj jej tylko na bliską odległość. Fakt - jest w stanie uśpić na zawsze Raptora za pomocą jednego strzału, ale nie jest zbyt celna - jest efektywna tylko, gdy masz pewność, że ofiara zostanie trafiona. Zanim będziesz w stanie wziąć tę broń, musisz pozbyć się przedmiotów, które aktualnie posiadasz - zatem skieruj się w stronę drzwi, które wymagają białej karty magnetycznej. Za pomocą komputera Hammonda przesłuchaj jego dziennik - już wiesz do czego służy dyskietka, którą znalazłeś na dole. Następnie weź purpurową kartę magnetyczną i wyjdź stąd. Nie zapomnij o tej broni z sypialni! Zejdź po schodach, wyjdź z tyłu i opuść posesję. Dalej przez miasto w stronę południowej bramy. Użyj purpurowej karty, aby otworzyć ją i wyjść z miasta. Idź drogą za miasto, za przerażającą parą Rexów, gdy są zajęte polowaniem. Skieruj się w górę przez wzgórze i drogą w stronę dużych skał. Za większością tych skał kryją się Raptory i z pewnością rzucą się na ciebie tak, jakbyś za chwilę miał stać się ich posiłkiem. Nie pozwól, aby zbyt długo zadawać się z jednym Raptorem, by paść ofiarą innego - od tyłu. Zawsze miej przygotowaną broń z wieloma nabojami i dozbrajaj się kiedy tylko znajdziesz nowe zabawki. PAC-10 i Belle Shotgun powinny leżeć w pobliżu drogi na prawo, kiedy przejdziesz za skały. Możesz starać się ominąć pierwszą dziurę w drodze, ale druga zmusi cię, żebyś wszedł do doliny, gdzie spotkasz przynajmniej cztery lub pięć Raptorów. Spróbuj walczyć z nimi pojedynczo. Kiedy nie uda ci się obalić ich po kilku strzałach, przejdź dalej, z nadzieją, że nie śledzą cię. Twój cel to Flood Control Building w bazie tamy. Przełącznik w tym budynku otwiera jedne ze stalowych wrót na dole zapory. Ale ty ciągle potrzebujesz większej pewności siebie, aby wejść do środka. Jeśli Raptory nadal patrolują dolinę, możesz po prostu zrobić wypad na schody po drugiej stronie tamy. Gdy już oczyściłeś dolinę i chcesz dwa karabiny maszynowe SB5, skieruj się na schody i weź pudełko. Weź je z powrotem do tamy i umieść je pod drzwiami, używając ich jako stopnia, aby dostać się do środka i zgłosić się po nagrodę. Wspinaj się po schodach, aby wejść na górę tamy. Znajdziesz tam strzelbę Tranquilizer, jeśli potrzebujesz broni. Czeka cię tu najmniejszy opór pomiędzy tym miejscem i końcem tego poziomu, ale pomoc się przyda. Pozostała już tylko jedna para Raptorów pilnująca tego miejsca, zatem zabij je lub zrań i skieruj się do bramy na końcu drogi.

I to już koniec obecnego wydania Budki Suflera. Jak zwykle czekam na listy - czy to normalne, czy to elektroniczne, na adres adlus@silversharp.com.pl.

Podpowiadacz de Sufler



Większy, lepszy, Tipsomaniak. Były w nim, mutki solucji, tipsów, porad (wszystko po polsku), trainerów, save'ów, patche plus itd. Teraz też są - nie wzbogacone o to wszystko, co się pojawiło przez ostatnie pół roku: nowe tipsy, solucje, patche itd. Cł, którzy jeszcze go nie mają - mieć go muszą: to największe kompendium rzeczy przydatnych dla mięczy, jakie jest dostępne w Polsce. Ci co kupili poprzednią edycję - nie powinię się oszczędzić na jednym nowej (m.in. wrzucono kilkaset NIB patchów do najnowszych gier, nowych od tych które znalazły się w poprzednim wydaniu Tipsomaniaka). Przybyło naprawdę MNÓSTWO ciekawych rzeczy! Z Tipsomaniakiem 2000 zedna (gra) Ci się nie oprze!

cena 25,00 zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

5/99 maj — cena 3,50

Instrukcje: Dark Colony
Solucje:
Shogo: MAD PL
Delta Force
Turok 2: Seeds of Evil
Oddworld: Abe's Exoddus cz. 2
Worms Armageddon cz.2
Poradniki:
Alien vs. Predator cz. 1
SimCity 3000
Alpha Centauri
Poradnik Hackera cz. 5
Wytrychy cz. 1
Budka Suflera
Tipsy

6/99 czerwiec — cena 3,50

Instrukcje: Stonekeep
Solucje:
Stonekeep
Lands of Lore III
Silver
Dink Smallwood
Heroes of Might & Magic III
Army Men II
X-Wing Alliance cz. 1
Beavis & Butt-Head D U
Poradniki:
Aliens vs. Predator
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

7/99 lipiec-sierpień — cena 3,50

Instrukcje: Wacki
Solucje:
Star Wars: Phantom Menace
X-Wing Alliance cz. 2
Poradniki:
Starsiege
Roller Coaster Tycoon
Championship Manager 3
Need for Speed: High Stakes
Corsairs
Civilization: Call to Power cz. 1
Big Race USA
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

8/99 wrzesień — cena 3,50

Instrukcja: Fallout
Solucje:
Aliens vs. Predator
Baldur's Gate: OzWM
Requiem
Kingpin
GTA London 1969
Discworld Noir
Corsairs
Poradniki:
Airline Tycoon
Apache Havoc
Jagged Alliance 2
Civilization: CTP cz.2
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

10/99 październik — cena 3,50

Instrukcja: Earthsiege 2
Solucje:
Amerzone
Commandos: BtCoD
Dungeon Keeper 2
Tomb Raider 2: Golden Mask
Hidden & Dangerous
Descent 3
Poradniki:
System Shock 2
Age of Empiras 2
Budka Suflera
Tipsy

11/99 listopad — cena 3,50

Instrukcja:
Earth 2140
solucje:
Aliens vs. Predator
Homeworld
Outcast
Starfleet Commander
Legacy of Kain: Soul Reaver
Driver
Prince of Persia 3D
poradniki:
NHL 2000
Might & Magic VII
Pizza Sindicate
Wytrychy
Budka suflera
Tipsy

Zamawiam płytę: TIPSOMANIAK 2000...25,00 zł

i/lub

Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: .....

Łącznie kwota do zapłaty: .....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać e-mail: dan@silvershark.com.pl
4. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę: TIPSOMANIAK 2000...25,00 zł

i/lub

Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: .....

Łącznie kwota do zapłaty: .....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać e-mail: dan@silvershark.com.pl
4. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

Zamawiam płytę: TIPSOMANIAK 2000...25,00 zł

i/lub

Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: .....

Łącznie kwota do zapłaty: .....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać e-mail: dan@silvershark.com.pl
4. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

Zamawiam płytę: TIPSOMANIAK 2000...25,00 zł

i/lub

Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: .....

Łącznie kwota do zapłaty: .....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać e-mail: dan@silvershark.com.pl
4. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł .....gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.....
Dokładny adres
PIN:.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł .....gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.....
Dokładny adres
PIN:.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku
zł .....gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.....
Dokładny adres
PIN:.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty
zł .....gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.....
Dokładny adres
PIN:.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Action PLUS

Tipsy

African Safari

W trybie 3D wpisz te cheaty
spawnall - tworzysz stado zwierząt
vulture - latamy!
hugeguns - nieskończona amunicja
hgwells - niewidzialność
flagall - więcej rodzajów zwierząt (?)
gps - zaznaczasz aktualną pozycję
xray - oglądasz "kill zones"
license1 - licencja na antylopy eland
license2 - licencja na zebrę
license3 - j/w - na słonie
license4 - j/w - antylopa kudu

Darmowa kasa
Ustaw kursor w lewym górnym rogu ekranu i naciśnij CTRL + 4.

Airline Tycoon

Z biura dyrektora weź pocztówkę. Idź z nią do działu kadr i daj pannie Skalskiej Skalskiej (kliknij na pocztówce). Ok, teraz weź tabletki (są w szufladzie), udaj się do sklepu bezcłowego i kup wódkę, w warsztacie daj alkohol gostkowi, a następnie weź olej (jest w czerwonym pojemniczku po Twojej lewej stronie) i pogadaj z faciem. Powiedz, że chciałbyś pogadać o Twoich samolotach i zapytaj, czy nie możnaby zrobić tego taniej. Przeczytaj tekst. Ruszaj do sprzedawcy samolotów, tutaj musisz troszkę poczekać, aż na górze ekranu otworzy się klapka, gdy już się to stanie weź zniej biustonosz. Daj go paniusi w sklepi bezcłowym i weź podkowę. Drugiego dnia gry, w sklepie bezcłowym kup futerał i daj go Arabowi z...ArabAir. Zastosuj się do jego wskazówek, a na miejscu pogadaj z faciem i możesz robić sabotaże.

Army Men: Toys in Space

Podczas gry naciśnij Backspace i wpisz:
!throw me a frickin bone here - aktywizujesz cheat mode. Teraz podczas gry możesz ponownie nacisnąć Bakspace i wpisać jeden z poniższych kodów:

!captain scarlet - godmode
!full monty - godmode + bro itp.
!stay frosty - pole siłowe dla sierżanta
!henry - dostajesz 30 Insecticide Spray
!harsh language - dostajesz 20 Fly Swatters
!here's a lockpick... - dostajesz nieskończoną ilość napalmu
!mib - sierżant dostaje laser rifle
!this one goes to eleven - dostajesz trzy uderzenia napalmem
!scotty - przyszli rekruci :)
!hey stifler - dostajesz nieskończony klej
!one time... - dostajesz... zresztą sam zobacz!
!spiny norman - dostajesz miny
!let me down - Sierżant cienko przędzie...
!pump me up - ...a teraz dostaje sterydowego "kopa"
!rate me - ilość FPS
!roody-pooh - nieskończone uderzenia z powietrza
!the meek - przegrywasz scenariusz
!cut to the chase - wygrywasz scenariusz
!halloween - zombie zamiast żołnierzy
!florence - nieskończone medkity
!johnny ricco - 3 spadochroniarzy
!peep show - 3 zwiadowców
!heavenly glory - 3 uderzenia z powietrza
!yippee!!! - strzelba snajperska
!penny - nieskończone M80
!hey dante - nieskończony aerozol
!the sun - nieskończona lupa
!whistle and flute - sierżant ma plecak rakietowy
!i got two words for ya... - wykrywacz min
!haunt haunt haunt! - 10 ładunków wybuchowych
!sprinkles - 30 min
!i like to keep this handy - dostajesz nieskończoną ilość bazook
!patty melt - j/w ale miotacze ognia
!you want some - j/w ale granaty
!disco inferno - sierżant tańczy w ogniu (ale nic mu nie jest)
!disco is dead - gasimy sierżanta :)
!no one expects - kupa wrogów!
!italian job - ale przygrzało sierżanta :)!
!its dark - ukrywa wrogów na mini-mapie
!door - teleportuje sierżanta do miejsca gdzie jest kursor
A oto lista tipsów o nieznanych efektach działania: **!only human; !sarge calibur; !there is no spoon; !know your role...; !hello neo; !vic fontaine; !oh behave; !mojo; !game over; !when all else fails...**

Carnivores 2

Wpisz: **debugup**. Jesteś w Debug Mode.Teraz w prawym górnym rogu masz swoje koordynaty, a dinozaury nie zwracają na Ciebie większej uwagi (aż do momentu gdy nie zaczniesz do nich strzelać). Ponadto stosuj kombinacje klawiszy:
CTRL - ruszasz się szybciej
SHIFT+S - a teraz wolniej
CTRL+N - długie skoki
SHIFT+T - FPS
TAB - pełna mapa

Delta Force 2

Naciśnij ' (to ten sam klawisz co tylda czyli ~) i wpisz:

thetrooper - god mode
sunandsteel - amunicja na maxa
diewithyourbooyson - nieskończona amunicja
stilllife - niewidzialność
revelation - ???

Demolition Racer

Wszystkie pojazdy i trasy
Wpisz się na "name selector screen" jako **BIG CHEAT**, po wpisaniu wpisz się ponownie, już pod swoim prawdziwym imieniem.

Wszystkie wozy w Demolition League
Wpisz się na "name selector screen" jako **LEAGUE CHEAT**, po wpisaniu wpisz się ponownie, już pod swoim prawdziwym imieniem.

Disciples: Sacred Lands

Wpisz:
givememoney - 5000 złota i energii magicznej
upgrademe - w następnej walce Twoi ludzi będą lepsi
letmemove - uzupełniasz punkty ruchu
playhideandseek - niewidzialność
iwanttokilleverybody - walczysz z każdym!
iloveallofyou - pokój z każdym przeciwnikiem
iwanttobuildagain - szybsze budowanie
iwillkeepaneyeonyou - widzisz wrogów i potwory (?)
whoturnedoffthelights - ukrywasz mapę
nowicanseeyou - odsłaniasz mapę
whataloseriam - przegrałeś!
nobodycanbeatme - wygrałeś!
givemeanotherchance - ożywiasz swe martwe jednostki (musisz mieć do tego co najmniej 1 żywy oddział na planszy!)
makemestronger - polepszasz zdrowie
wouldyou? - sojusz z każdym na planszy

Driver

Precz z probnymi jazdami!?
Zajrzyj do katalogu **DATA**. Edytuj (choćby Notatnikiem) plik mladder. Wytnij z niego: **interview I quitonfail**. Zgraj, uruchom grę - i masz z głowy próbne jazdy!

Fifa 2000

Wpisz:
MOMONEY - nie ma problemów z kasą
HOOLIGAN - Bonus Teams
BURNABY - EAC Pitch
SIZZLE - Lightening Mode
DIZZY - Alien Mode
LIGHTSOUT - Glow Mode

Black & White mode
Wybierz dwa "**classic teams**" - a pojedynek rozegrany zostanie tylko w kolorze czarno-białym

Orange mode
Wybierz jeden zespół "klasyczny" i jeden "oryginalny" - a wszystko będzie w barwie pomarańczowej.

GP500

Wpisz się w single race screen:
!Scooter! - masz skuter!
Ghostriders - zdaje się że wszyscy mają opcję ghostrider!
BeamTeam - nowe pojazdy (9!)
RedJocks - jeździsz w majtkach!
!Maate! - ???
!Junior! - ???

GTA 2

Wpisz się jako:
yakuzadeath - God mode
blastboy - wszelka broń
beefcake - większa brutalność
meatman - chomiki!
iamasucker - wszystko: bronie, levele, nietykalność
muchcash - + 500.000$
forallgt - wszelka broń
bemeall - wszelkie miasta
elvis is here - nie ma policji
coolboy - kasa!

Heroes 3: Armageddon's Blade

Wciśnij Tab podczas gry i wpisz:
nwcquigon - skok o level
nwcpadme - dostajesz archanioły
nwcdarthmaul - dostajesz Black Knights
nwccoruscant - wszelkie budowle
nwcr2d2 - wszystkie machiny bojowe
nwcwatto - kasa i surowce
nwcpodracer - więcej AP
nwcprophecy - odsłania "obelisk map"
nwcrevealourselves - odsłania mapę

Lego Racers

Wpisz się (jako imię gracza) w czasie edycji kierowców w "**build mode**"

FLYSKYHIGH - rakietowy samochód
NWHLS - samochód bez kół

Nocturne

Naciśnij **F10** i wpisz:
godgames - [illegible]
winblows - [illegible] amunicja
skeletonkey - dasz Skeleton Key
moreammo - więcej amunicji
goremode - uhhh, aż się niedobrze robi...
burningstake - masz płonące strzały
thunderstorm - wyłącza deszcze
snowstorm - wyłącza śnieg
bighead - duże głowy
healme - energia na maxa
silver - 500 srebrnych kul
aqua - 500 pocisków z wodą święconą (Aqua Vampire Bullets)
mercury - 500 pocisków rtęciowych
oldhat - Obcy noszą dziwne kapelusze
freezer - zamraża wrogów
ifarted - maski gazowe dla Obcych
bigboom - ???

Prince of Persia 3D

Wystartuj grę dopisując w linii komend jedną z poniższych sekwencji.

-l "geometry\rooms\prisonfix"
-l "geometry\rooms\ivorytwr"
-l "geometry\rooms\cistern"
-l "geometry\rooms\palace2"
-l "geometry\rooms\palace3"
-l "geometry\rooms\palace4"
-l "geometry\rooms\roof1"
-l "geometry\rooms\cityanddocks"
-l "geometry\rooms\dirig1a"
-l "geometry\rooms\dirig1b"
-l "geometry\rooms\dirig2"
-l "geometry\rooms\dirigfinale"
-l "geometry\rooms\ruins"
-l "geometry\rooms\cliffs"
-l "geometry\rooms\solar1"
-l "geometry\rooms\moontemple"
-l "geometry\rooms\finale"

Po uruchomieniu gry wybierz New Game - i miejsce, od którego chcesz startować.

Revenant

Naciśnij Enter i wpisz:
alreadydead - full energii
potionsnlotions - wszystkie napoje
alchemy - 999999 Gold
nahkranoth - zabijasz każdego jednym ciosem
noamnesia - character level 30
abracadabra - mana nie spada i masz wszelkie talizmany
gimmesomegrub - sporo jedzonka
dummies - wyłącza AI potworów

A oto cheaty o nieustalnym działaniu: **lookunderthehood; spell pouch; debug; potionmix**.

Overclocking parametrów :)
Idź do Jonga, trenera, użyj tipsa nahkranoth. Teraz potrenuj z Jongiem. Za każdym razem gdy go trafisz, dostajesz sporo punktów doświadczenia. Jednak uważaj, abyś nie przesadził i nie wykończył trenera! Gdy widzisz, że zaczyna mieć dość - zakończ sparring i idź sobie. Ale po chwili możesz wrócić i ponownie potrenować - i tak w kółko, aż do momentu gdy masz tyle doświadczenia, ile chcesz.

PLUS w sieci

ostatnia aktualizacja: 11.08.99

Patch - **Carnivores 2**
Patch - **Descent 3**
Patch - **Grand Prix Legends v1.2**
Patch - **Legacy of Kain: Soul Reaver v1.2**
Patch - **MechCommander Gold**
Patch - **Seven Kingdoms 2**
Patch - **SiN v1.10 from 1.06**
Patch - **Star Wars: The Phantom Menace v1.1**
Patch - **StarCraft v1.07**
Patch - **StarCraft: Brood War v1.07**
Patch - **The Settlers III v1.52**
Patch - **Warzone 2100 v1.09**

Save - **Dungeon Keeper 2**
Save - **Rainbow Six: Rogue Spear**
Save - **Tanktics**
Save - **Yoot's Tower**

Trainer - **Armored Fist 3**
Trainer - **Colt's Wild West Shootout**
Trainer - **Corum 3: Chaotic Magic**
Trainer - **Descent FreeSpace 2**
Trainer - **FIFA 2000**
Trainer - **Homeworld**
Trainer - **M25 Racer**
Trainer - **Mortyr**
Trainer - **Nocturne**
Trainer - **Omikron: The Nomad Soul**
Trainer - **Pharaoh**
Trainer - **Rayman 2 Great Escape**
Trainer - **Septerra Core**
Trainer - **Space Invaders**

www.silvershark.com.pl/aplus

PRECZ Z WYSOKIMI CENAMI!

Zgadzamy się z Tobą. Dlatego pragniemy zaprezentować nasze jesienne newości! Gry które prezentujemy to absolutne premiery. Dostarczą Ci one maksymalną porcję zabawy za naprawdę nie wygórowaną cenę. Oczywiście wszystkie gry wydane zostaną w profesjonalnej polskiej wersji językowej.

2CD

69 złotych

W sprzedaży od 2 grudnia

KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA

Gra strategiczna osadzona w świecie fantasy. Stań na czele jednego z czterech obozów.

2CD

79 złotych

W sprzedaży od listopada

DESCENT 3

Ta gra pokaże Ci co to jest prawdziwa akcja, pościgi i walka w środowisku 3D. Niesamowita gra ze znanej serii Descent przykuje Cię do monitora na długie wieczory. Zapnij więc pasy i jazda.

69 złotych

W sprzedaży końca grudnia

TZAR

Strategia czasu rzeczywistego bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft. Znajdziesz w niej wszystko co kochałeś w Warcraft II oraz wiele nowości i udoskonaleń. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli dobrych gier RTS oraz fanów Warcrafta II

69 złotych

W sprzedaży od 17 listopada

ADAŚ I PIRAT BARNABA

Bajecznie kolorowa gra przygodowo–zręcznościowa dla dzieci, w której kierując poczynaniami małego chłopca Adasia musimy ocalić afrykańskie zwierzęta przed groźnym piratem Barnabą.

2CD

69 złotych

W sprzedaży od grudnia

HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA

Wspaniała przygodówka dla młodych graczy. Wraz z Różową Panterą odbądź fantastyczną podróż przez cztery kontynenty.

4CD

79 złotych

W sprzedaży od 25 listopada

ATLANTIS 2

Olbrzymia gra przygodowa, w której odbędziesz największą podróż swojego życia. Przemierzysz średniowieczny świat przesączony mistyczną atmosferą i pełen tajemniczych postaci. 4 CD wypełnione po brzegi oszałamiającą grafiką.

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WYSOKA JAKOŚĆ, DOBRA CENA CDPROJEKT

Znajdziesz go już na nowościach CD Projekt, a wkrótce na wszyskich grach z naszej firmy. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakosci i niedrogie gry. Gry firmy CD Projekt!

Sprzedaż wysyłkowa:
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: (0-22) 519 69 19, 0-602 69 59 25
Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69, 0-501 86 26 91
Sklepy firmowe CD Projekt:
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
Sprzedaż hurtowa:
Warszawaul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Szukaj też innych gier CD Projekt w całości po polsku

AIRLINE TYCOON

69zł

Menadżer linii lotniczych. Zbuduj największą linię lotniczą na świecie.

DIE BY THE SWORD

49zł

Gra akcji osadzona w świecie fantasy. Rewelacyjny system sterowania mieczem.

FREESPACE Wielka Wojna

49zł

Super symulator statków kosmicznych.
2 płyty CD.

W GRUDNIU

INCUBATION

49zł

Wspaniała strategia turowa. Dowodzisz oddziałem kosmicznych marines w walce z obcymi.
2 płyty CD.

PIZZA SYNDICATE

69zł

Nowa gra ekonomiczno-kulinarno-gangsterska. Zbuduj największą sieć pizzerii na świecie.